Sininen

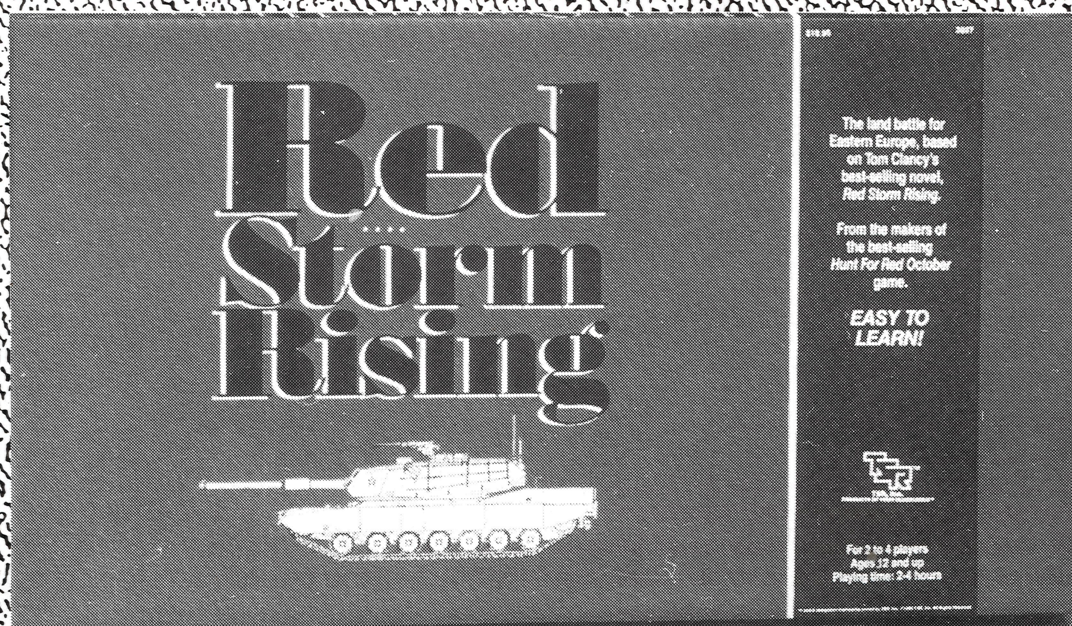
LOHIKÄÄRME

Suomalainen roolipelilehti. Numero 3. Hinta 29 mk sis.lvv.



- Warhammer - Lontoon pelikaupat - Paranoia - D&D-lisäsäännöt: Kapakkatappelut -
- Taikuuden Torni - Peluri - D&D-seikkailut: Varkaiden torni, Juopuneen Ankan Majatalo -





KOLMAS MAAILMANSOTA!

Tom Clancyn best-seller -romaaneihin perustuvat strategiapelit saatavana nyt suomenkielisin ohjein!

Punaisen Lokakuun Metsästys (The Hunt for Red October) on sukellusvenesotaa jännittävimmillään. Pelissä on kahdeksan eri skenariota, joista yksi on kirjaan perustuva sukellusveneen ajojahti halki Atlantin. Hinta 145,-

Punamyrsky nousee (Red Storm Rising) on peli Naton ja Varsovan Liiton välisistä panssaritaisteluista Keski-Euroopassa lähitulevaisuudessa. Hinta 145,-

Kolmas maailmansota? Kyllä! Punaisen Lokakuun Metsästys ja Punamyrsky nousee -pelit voidaan yhdistää ja näin pelata todella jättimäistä Kolmas Maailmansota -simulaatiota.

Saatavana mm. Suomalaisista Kirjakaupoista, INFO-kirjakaupoista, GameWorld-pelikaupoista ja kaikista hyvinvarustetuista kirja- ja pelikaupoista kautta maan.

Sisällysluettelo

Pääkirjoitus

Sinisen Lohikäärmeen kolmas numero saapuu jälleen (vihdoin?) Olemme saaneet valtavasti materiaalia lukijoiltamme, joita kiitämme kärsivällisyydestä. Tässä ja eritoten seuraavissa numeroissa nähdään yhä enemmän lukijoidemme hengentuotteita - luvassa on paljon maistuvia tarinoita ja seikkailuja!

Sinisen Lohikäärmeen vakiokaartiin on pestattu kokopäivätoimiseksi toimittajaksi Tuomas, jonka artikkelin "D&D:n aseet ja haarniskat" lukijamme äänestivät SL:n ensimmäisen numeron parhaaksi artikkeliksi. Valmistumassa on muun muassa D&D:lle merenkulkua koskevat säännöt ym. mukavaa.

Tässä numerossa starttaa Juopuneen Ankan Majatalo, joka on palsta, jossa esitetään mielenkiintoisia EPH:ja ja annetaan muutamia heihin liittyviä skenarioita. Ensimmäisenä on vuorossa itse paikan isäntäväki ja pieni välikohtaus, jonka avulla voidaan testata D&D:n lisäsääntöjä.

Sininen Lohikäärme

Julkaisija:
Protocol Productions Oy
Päätoimittaja:
Jari Pauna
Toimittaja:
Tuomas Viljanen
Työryhmä:
Risto J. Hieta, Markku Salonen, Ilkka Käyhkö, Harri Heinonen, Antti Kivelä, Otso Lähdeoja, Ville Lavonius

Postiosoite:
PL 1, 02631 Espoo
Käyntiosoite:
Eerikinkatu 39, 00180 Helsinki
Puhelin:
90 - 6932504
Telefax:
90 - 6932604

Vuosikerta:
Kestotilaus 99.00 mk (4 numeroa).
Irtonumerot:
Yksi irtonumero 29.00 mk.
Painopaikka:
Kangasalan kirjapaino
Kansikuva:
"A Pictorial Map of Old World" GW Booksin Drachenfels-kirjasta. Tekijä Jes Goodwin. © Games Workshop, 1989.

Materiaali

Sinisen lohikäärmeen artikkeli- ja seikkailutarjonta pohjautuu paljolti lukijoiden meille lähettämään materiaaliin. Otamme sitoumuksetta vastaan kaikkea tavalla tai toisella lehden aihepiiriin kuuluvaa materiaalia. Materiaali palautetaan vain, jos mukana seuraa valmiiksi täytetty palautuskuori tarpeellisine postimerkkeineen. Tarjousten käsittely ja julkaisun harkinta saattaa viedä kuukausiakin, joten älä lähetä ainokaista kappaletta artikkelistasi/novellistasi/seikkailustasi/piirroksestasi/tms.

Julkaistusta materiaalista maksetaan palkkio, joka on kulloinkin voimassa olevan tariffin suuruinen ja veronalaista tuloa palkkion saajalle. Esim. Artikkeleista hinta on 100 mk/julkaistu sivu.

Muista laittaa mukaan nimesi, osoitteesi ja myös puhelinnumerosi!

Huomaa, ettemme pysty sanomaan tarjotusta materiaalista kommenttteja, ennen kuin näemme valmiin lopputuloksen.

MESTARISÄÄNNÖT

D&D Fantasiaroolipeli,
Mestarisäännöt
Roolipeli, 139 mk.

Dungeons & Dragons on nyt ehtinyt kolmanteen osaansa, Mestarisääntöihin.

Mestarisäännöt on tarkoitettu pelaajille, jotka ovat onnistuneet saavuttamaan hahmoillaan jo neljännentoista tai korkeamman tason. Näille korkean tason pelaajille tarjoavat nyt Mestaripelaajan Ohjekirja ja Luolamestarin Ohjekirja uusia haasteita, maailmoita ja seikkailuja.

Turkoosin väriseen laatikkoon pakattu Mestarisäännöt sisältää Perussääntöjen tapaan kaksi kirjaa: yhden luolamestaria ja yhden pelaajia varten.

Kirjat on tällä kertaa painettu paljon paremmalle paperille kuin D&D:n kakkososa (Expert -säännöt), joten kehitystä on tapahtunut huomattavasti.

Mestarisäännöt on tarkoitettu pelaajille, jotka ovat jo varsinaisen seikkailijan päivätyönsä tehneet ja luopuneet luolaholveissa vaeltelusta. Mestaritason pelaajille annetaan säännöissä lisäohjeet, kuinka he pystyvät kehittymään pelissä edelleen eteenpäin. He voivat joko perustaa oman valta-alueensa ja asettua aloilleen tai matkustella ja kerätä itselleen tietoa, mainetta valtaa ja kunniaa, lopullisena tavoitteena jopa puolijumaluus.

Mestarisääntöjen pelaajan ohjekirjassa esitellään monia uusia asioita, kuten uusia aseita ja haarniskoja, yleisohjeita korkean tason pelaamista varten, aseettoman taistelun säännöt, erilaiset ja erityyppiset linnoitukset, kvasikeskiaikaisen yhteiskunnan rakenne ja perusteet, uusia palkollisia ja ammatteja, olosuhteet erämaissa ja sivistyksen piirissä, hahmoluokkien eri alaluokat, uudet temppeliritarin ja magiankäyttäjän loitsut sekä kääpiöiden, haltiain ja puolituisten säännöt korkean tason peliä varten.

Mestaritason luolamestareille on tarjolla paljon uusia mielenkiintoisia ja tärkeitä asioita, kuten kartoittaminen kuusiopaperilla tavanomaisen ruutupaperin sijaan, ohjeet mestaritason seikkailujen suunnittelemista varten, ohjeet pelaajien ylenemistä uusille kokemustasoille varten, valta-alueet ja niiden hallitseminen, säännöt juhlia, turnajaisia ja vuotuisia tapahtumia varten, eri hallintomuodot, massataistelusäännöt, uudet maailmat, olevaisen tasot ja ulottuvuudet (multiversumi), täydelliset taulukot osuma- ja pelastusheittoja varten, säännöt aarteiden ja maagisten esineiden käsittelyä varten, hirviöluettelo, runsaasti uusia maagisia esineitä ja artifakteja, uusia aarretyyppejä sekä bonuksena kolme pientä esittelyseikkailua: Kultainen tikari, Garald Sinisen areena ja Mustan Kotkan häviö.

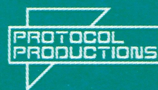
Mestarisäännöt tarjoavat kokeneille Dungeons & Dragons -veteraaneille paljon jännittäviä hetkiä myös korkeiden tasojen pelaamista varten; enää ei tarvitse välittää muutamasta örkistä, vaan voi rauhassa keskittyä ikioman keisarikuntansa hallitsemiseen.

DUNGEONS & DRAGONS®
FANTASIAROOLIPELI

MESTARISÄÄNNÖT



"Lennähdät eteenpäin sädehtivä miekkasi koholla. Valtaisa vihreä lohikäärme kohoaa vuoren takaa eteesi." Tämä pelilaatikko on kolmas osa maailman suosituinta Dungeons & Dragons® -roolipeliä. Mestarisääntöjen avulla voit hallita kuningaskuntia, järjestää turnajaisia ja käydä sotia naapurivaltioiden kanssa! Paketissa on uusia aarteita, aseita, tarvikkeita, hirviöitä ja seikkailuja. Fantasiaroolipeli kolmelle tai usemmalle pelaajalle 10-vuotiaista alkaen.



Pelaajille suurimpana uutena asiana tullee varmaankin Mestarisäännöissä hahmoluokkien alaluokat. Enää ei taistelijan tarvitse olla mikään tavanomaisen "Jakke Jääkärin" keskiaikainen versio, vaan hän voi valita paladiinin, ritarin ja kostajan väliltä niin halutessaan. Samoin esimerkiksi temppeliritarille aukeaa uusia mahdollisuuksia druidina. Uudet hahmoluokkien alaluokat tuovat mukanaan paljon etuja ja bonuksia entisiin perushahmoihin verrattuina, mutta myös velvollisuuksia, vaatimuksia ja jopa suoranaisia rangaistuksiakin.

Lisäksi pelaajat voivat kyetessään perustaa valta-alueen ja ryhtyä hallitsijoiksi. Tämä tuo peliin uusia haasteita: kuinka esim. järjestät valta-alueesi hallinnon tai kuionka ruokit alamaisesi nälänhädän sattuessa.

Suurimman haasteen Mestarisäännöt luovat kuitenkin luolamestarille. Hänen on nyt kyettävä luomaan kokonainen kvasikeskiaikainen maailma valtakuntineen, kaupunkeineen, kulttuureineen ja ihmisineen - sekä maantieteellisesti, materiaalisesti että kulttuurillisestikin. Eikä tässä kaikki - maailmoita löytyy myös materiaalitaso(je)n ulkopuoliltakin !

Pelissä esitetyt massataistelusäännöt ovat ehkä hieman liian perusteelliset ja näinollen sekavat. Niistä olisi saanut paljon yksinkertaisemmat ja toimivammat vähemmälläkin yrittämisellä. Nyt luolamestari joutuu huolehtimaan lähes viidestäkymmenestä eri asiasta, joista monet voivat olla hyvinkin epämääräisiä tai vaikeasti määriteltävissä. Yksinkertaisemmilla säännöillä massataistelusysteemistä, "sotakoneesta", olisi saanut varmasti paljon helppokäyttöisemmän ja toimivamman. Samoin aseettoman taistelun säännöt ovat hieman liiankin yksityiskohtaiset.

Magia on kiinteä osa jokaista fantasiaroolipeliä - eikä vähiten D&D:tä. Luolamestarin ohjekirjassa on täydellinen taulukko kaikenlaisista maagisista esineistä, aseista ja loitsuista sekä ohjeet maagisten esineiden ja loitsujen ominaisuuksia ja toimintaaa varten. Lisänä tulevat säännöt artifakteja (pyhäinjäännöksiä) varten.

Mestarisäännöt ovat toistaiseksi viimeinen osa Dungeons & Dragonsin suomenkielisessä laitoksessa ja näin peli on saavuttanut kulminaatiopisteensä. Nyt myös englantia osaamattomat pelaajat voivat kehittää pelaajahahmonsa luolaholvien pimennoista ikioman valtakunnan valtaistuimelle.

Toisaalta D&D kohotessaan yhä ylemmille tasoille on menettänyt melkoisesti alkuperäisestä vetovoimastaan ja viehätyksestään muuttuen eräällä tavalla banaalimmaksi ja vähemmän haastavaksi. Monet D&D-veteraanit muistavat vielä, kuinka henkeäsalpaavan jännittävää oli kaksintaistelu örkin kanssa "joskus silloin" ensimmäisellä tasolla monta, monta seikkailua sitten. Nyt taas valtakunnan hallitseminen saman hahmon saavutettua jo 23:nnen tai 32:nnen tasonsa voi tuntua yhtä jännittävältä ja haastavalta seikkailulta kuin perunoiden kuoriminen. Kun pelaajat ovat saavuttaneet -sanokaamme nyt vaikka kahdennentoista tasonsa-, alkaa heista yhtämittainen kokemuspisteiden jahtaaminen tuntua varsin yhdentekevältä. Kokemustasot menettävät merkityksensä, mitä ylemmäs päästään. Näinollen 3. ja 4. tason hahmoilla on valtava ero verrattuna 22. ja 32. tason hahmoja keskenään.

Tilapäinen pelastus pelihengelle ja -motivaatiolle on ilman muuta uudet maailmankaikkeudet ja ulottuvuudet. Kaukana astraalitasolla pelaajat kohtaavat taatusti erilaisia haasteita kuin luolaholveissa. Kuitenkin D&D ei ehkä jaksa kiinnostaa samalla tavalla kuin silloin alussa; nyt, kun kaikki tavoitteet on saavutettu. Tähän on olemassa vain yksi lääke - dumpataan vanhat hahmot pois ja aloitetaan taas ensimmäiseltä tasolta !

Kuitenkin Dungeons & Dragons on tällä hetkellä täydellisin suomenkielellä julkaistu fantasiaroolipeli. Mestarisäännöt ovat luultavimmin viimeinen siitä suomeksi julkaistava osa (Masters Rules julkaistaan vain, jos yleisö sitä ehdottomasti vaatii !) ja näinollen peli kuuluu jokaisen D&D- pelaajan pelihyllyyn. Vaikka pelaajat tai luolamestari eivät edes suunnittelisi hahmojen etenemistä ylemmille tasoille, kannattaa Mestarisäännöt hankkia juuri niissä esiintyvien arvokkaiden lisäohjeiden ja -sääntöjen vuoksi. Varsinkin luolamestareille tarjoavat Mestarisäännöt sellaista lisäinformaatiota, jota voi menestyksellisesti käyttää myös alempien tasojen seikkailuissa.

Dungeons & Dragonsin jälkeen on seuraavana luonnollisena askeleena Advanced Dungeons & Dragons, maailman tämän hetken ehkä kaikkein suosituin fantasiaroolipeli, mutta tähän aiheeseen palataan myöhemmin. Mukavia pelihetkiä Dungeons & Dragonsin Mestarisääntöjen parissa !



LONTOON

Sinisen Lohikäärmeen iskuryhmä teki Lontooseen kolme tutkimusmatkaa. Ensimmäinen ajoitettiin pahimpaan hullunmyllyyn hieman ennen joulua, toinen keväällä ja kolmas syksyllä.

Teimme vertailuja eri kaupoissa ja tulokset saattavat yllättää - todellisuus on erilaista kuin mitä englantilaiset roolipelilehdet antavat ymmärtää.

Ensimmäisellä visiitillämme jouluun oli vain viikko aikaa, mutta Lontoo kylpi auringonpaisteessa ja olo oli sangen keväinen. Toisin kuin joku tollo Mikrobitti-lehdessä väitti, ei Lontoossa ole todellisuudessa kymmentä astetta kylmempää kuin mitä mittari näyttää. Siellä oli lämmintä ja aurinkoista - joulukuussa.

Orc's Nest

Ensimmäisenä suuntasimme kulkumme Lontoon omaperäisimpään roolipelikauppaan. Orc's Nest on alusta alkaen luonut itsestään kuvaa alan harrastajien pitämänä, ehkä hieman anarkistisena paikkana. Esim. myymälän logona on kilpeen ruuvattu örkin pää, joka maistelee kielellään nenäänsä; mainoslauseet ovat "Wotta chuffin games shoppe!" tai "London's vilest games shoppe!"

Myymälä ei ole suuren suuri, itseasiassa se on pieni. Suurimman osan ikkunasta peittää maalattujen miniatyyrien näyttely. Myyjät tunnisti heti samoiksi tyypeiksi, jotka on piirretty Orc's Nestin joihinkin mainoksiin. Pelivalikoima ei ole sen laajempi tai suppeampi kuin suomalaisissakaan alan liikkeissä. Tosin Orc's Nestissä modulit olivat melko huonosti esillä - vaakatasossa ja siten, että yläreunasta näkyy yksi sentti. Ilmoitustaululla oli myös valokuvia arvoisten liikkeenomistajien paljaista ajatusvärkeistä eli takamuksista.

Päällimmäiseksi jäi vaikutelma, että kaupan kaaos-imago oli tehty tarkoituksella, jotta se erottuisi Lontoon muista pelipuodeista. Valikoiman takia tänne ei kannata hakeutua, atmosfäärin takia kyllä.

Just Games

Seuraava etappi on vain pienen kävelymatkan päässä edellisestä. Just Games ei oikeastaan ole roolipelikauppa, vaan pelikauppa, joka pyrkii tarjoamaan aikuisille pelejä. Roolipelivalikoima on sangen suppea, mutta sitäkin merkittävämpiä ovat kaupan itse mm. Saksasta tuomat ja kääntämät pelit. Täältä löytyy paljon sellaista, mitä muualla ei ole (tavallisten pelien puolelta).

GamesWorld

Seuraavaksi loikkaus kaupungin toiselle puolelle. Lontoon GamesWorld on oikeastaan kaksi kauppaa saman katon alla - roolipelikauppa ja tietokonepelikauppa. Myytävänä oli myös tietokoneita. Vaikka paikka oli melko iso, ei valikoimaa ollut kovinkaan paljoa - tai sitten hyllyt oli myyty puolityhjiksi. GamesWorld tuntui olevan kaupunginosan pelimyyjä ja se kilpailee Games Workshopin ensimmäisen myymälän kanssa.

Games Workshop - Dalling Road

Paikalle porhallettuamme tuntui siltä, että taisimme tulla väärään osoitteeseen. Taksi mutkitteli sivukatuja ja ajoi jopa vikasuuntaan. Paikassa, jossa jäimme pois, oli maisemana lähinnä kaksisataa metriä likaista tiilimuuria. Löytyihän tämä GW:n sinänsä siisti ja hyvin valaistu pelikeidas. Myymälä oli pienempi kuin oletimme, mutta eihän sitä tilaa niin hirveästi tarvita, sillä tarjolla oli - hämmästyttävää kyllä - lähinnä Games workshopin pelejä ja Citadelin miniatyyrejä. Ja niitä oli paljon, pelkästään Blood Bowlia oli yhdessä kasassa 30-40 kpl. muiden valmistajien tuotteet saivat tyytyä yhteen hyllyyn. Noh, arvelimme, että GW loistaa Oxford Streetin myymälässä, joten sutena sinne.

Games Workshop Plaza

Oxford Street on Lontoon kaupankäynnin valtakatu. Suurimmat ja kauneimmat liikkeet ovat tällä kadulla tai Oxford Streetin jollain poikkikadulla.

The Plaza on oikeastaan liikekes-

PELIKAUPAT

kus, Suomen Forumia vastaava. Sisälle tultaessa edessä ovat pakolliset WHSmith, Tie Rack, Benetton jne. jne. Toisessa kerroksessa oli sitten kohteemme - GW Plaza. Klunks (nielaisu). Paikkahan ei ollut sen suurempi kuin toinenkaan GW:n myymälä. Eroavaisuuksiakin löytyi: täällä oli suurimmassa kasassa Adeptus Titanicuksia.

Heti oven vieressä on suuri pyörivä lasivitriini, jonne GW ostaa maalattuja miniatyyrejä (Citadelin siis). Muiden valmistajien peleille oli täällä uhrattu enemmän tilaa kuin Dalling Streetillä.

Vaikka paikka ei ollutkaan niin iso kuin mitä Games Workshopin pääliikkeen luulisi olevan, se on silti maanpäällinen taivas GW:n peleistä pitäville ja ympäristö oli vallan toista kuin Dalling Streetin tehtaat.

Myöhemmin mietimme asiaa toimituksessa ja arvelimme, että jospa GW:n pääliike olisi sittenkin Nottinghamissa (GW:n kotikaupunki). Siinäpä oiva tilaisuus käydä taas Englannissa! Lontoosta menee InterCity-junalla Nottinghamiin parissa tunnissa. Arvelimme, että täällä joka toinen kulkija kantaisi Warhammer-miniatyyrejä, Jervis Johnsonille olisi pystytetty patsas ja GW:n varjo lepäisi kaupungin päällä.

Huh, hei! Samasta muotista oli tämäkin myymälä valettu! Äimistyneinä pinkaisimme Citadelin tehtaille, mutta siitä toisaalla tässä lehdessä.

Virgin Games Centre

Virgin - tuo megajätti - on rakentanut myymälänsä kaiken keskelle. Osoite on Oxford Street 100, eli sadan metrin päässä Plazasta.

Virgin on iso paikka. Alakerrassa on 300 neliömetriä ja yläkerrassa 50. Oven vieressä on kolme kassaa ja toisella puolella pieni palapeliosasto. Seuraavana on ns. normaaleja pelejä, sillä normaaleja pelejä ostavat aikuiset eivät jaksa kävellä sen pitemmälle. Kassojen edessä on tarotkortteja ym. humpuukia.

Normaalipelien vieressä on pieni osasto fantasiakirjallisuutta ja kaupan takaosassa ovat tietokonepelit. Uskallamme väittää, että täältä löytyy Lontoon kattavin valikoima pelejä. Miniatyyrejä ei ollut niin hirveästi, mutta täältä löytyy muutakin kuin pakollista Citadelia.

Yläkerrassa on pelkästään roolipelejä. Joulun alla Virgin oli Lontoon suosituin pelikauppa. Jopa Games Workshopin Plazassa pystyi pelejä pällistelemään kaikessa rauhassa, mutta Virginillä olimme koko ajan kuin sillit sardiinipurkissa. (Keväällä sielläkin oli rauhallisempaa.)

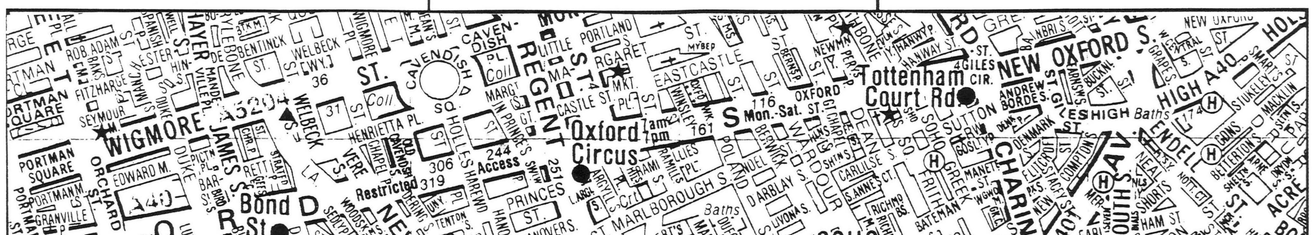
Jos olet matkalla Lontooseen ja joudut raahamaan rahapussia, siis vanhempiasi, mukanasi, vie heidät Virginille. Virgin on lähellä kaikkea, luultavasti kävelette siitä muutenkin ohitse ja samalla voitte poiketa Plazassa, joka on samalla puolen katua ja heti seuraavassa kadunkulmassa ("Hei isä ja äiti, aivan valloittavia villapusero-uutuuksia tuolla benettonilla, emmeköhän mene käymään tuolla Plazassa." Saat itse keksiä, miten saat heidät rullaportaisiin ja kerrosta ylemmäs. "Oh, toinen pelikauppa. Täytyyhän se vilkaista, kun sattui matkan varrelle.")

Jos ja kun käyt Plazassa, voit samalla käydä Software Circuksessa, josta voit etsiskellä viimeisimmät tietokonepeliuutuudet. Kaupan ensimmäinen kerros on samassa tasossa Games Workshopin kanssa ja sieltä menevät portaat yläkertaan, joka on pyhitetty PC-peleille ja -ohjelmille.

Jos olet kiinnostunut sarjakuvista, suuntaa kulkusi Oxford Streetin jatkeelle, New Oxford Streetille. Virginiltä matkaa on muutama sata metriä toiseen suuntaan kuin Plaza. New Oxford Streetillä on mielestämme Lontoon paras sarjiskauppa. Liike on uusi ja siisti, katonrajassa mönkii pieniä robotteja ja paikassa on muutenkin kiva SciFi-fiilis. Uusia sarjiksia on lattiasta kattoon ja vanhojakin numeroita löytyy kunnioitettava määrä. Alakerrassa on pokkareita, joitakin lehtiä (lähinnä Sci-Fi) ja muuta roinaa, joka ei mahdu yläkertaan.

Osoitteita:

Virgin Games Centre
Oxford Street 100
Games Workshop
Plaza, Oxford Street 116-128
Software Circus
Plaza, Oxford Street 116-128
Forbidden Planet
New Oxford Street
Games Workshop
Dalling Street 1
Orc's Nest
6 Earlham Street



*UUTISIA*UUTISIA*

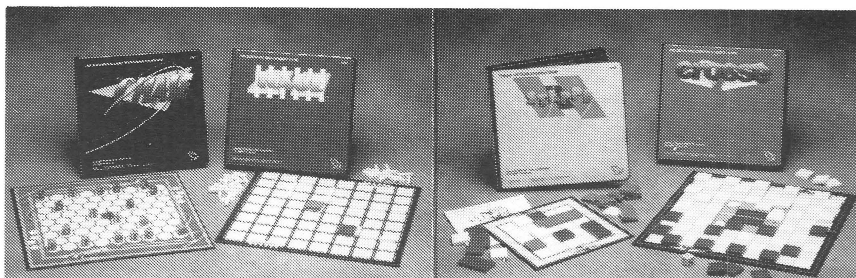
Uusi DC-sarjis



DC Comics on julkaissut jo jonkin aikaa sarjakuvia, jotka perustuvat TSR:n peleihin. Kolme sarjakuvalehteä starttasi viime vuonna - AD&D, Dragonlance ja Gammarauders. Kaksi ensimmäistä ovat menestyneet huimasti, mutta Gammarauders on jo näkynyt alennuslistoilla.

Fantasia-aihe siis on suositumpaa kuin SciFi, joten uusin julkaisu on Forgotten Realms. Molemmat tahot arvailevat, että Forgotten Realmsista tulisi vielä suurempi menestys kuin kahdesta edellisestä fantasiasarjiksesta. Huhut kertovat, että suunnitelmissa on jopa neljä uutta projektia ensi vuonna.

Master Moves -sarja nyt suomenkielisin ohjein



DMR Games ja TSR ovat julkaisseet sarjan normaaleja "älypelejä". Pelit ovat ulkomuodoltaan ja komponenteiltaan samantapaisia: Pelilauta, muovisia pelimerkkejä ja lyhyet ohjeet. Kaikki pelit ovat nopeita pelata ja helppoja oppia - sääntöjä on vain yksi A4-arkki per peli.

Chase: Ideana on käyttää noppia pelinappuloina ja pelinappula saa liikkua sen verran kuin sen silmäluku on. Silmäluvut voivat muuttua pelin aikana, joten pelin strateginen tilanne muuttuu hyvin nopeasti.

Kage: Kummallakin pelaajalla on pelinappula, joita pitää yrittää suojata vastustajan vangitsemisyrityksiltä samalla, kun itse yritetään vangita vastustajan nappula. Vangitseminen tapahtuu asettamalla pelilaudalle seinämiä ja pienentämällä niiden avulla liikkumispinta-alaa.

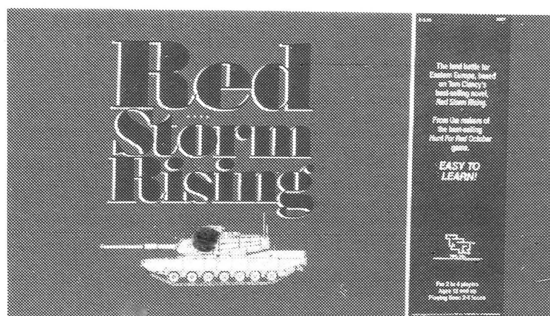
Steppe: Kummallakin pelaajalla on kolmenkokoisia pelilaattoja omaa väriään ja puolueettomia valkoisia laattoja. Pelilaattoja asetellaan pelilaudalle kolmeen kerrokseen. Ylemmissä kerroksissa voi laatan asentaa vain, jos alla on omanvärinen tai valkoinen laatta. Toisella ja kolmannella kerroksella on suuremmat kertoimet kuin ensimmäisellä ja mitä isomman laatan asettaa, sitä enemmän pisteitä siitä saa.

Crosse: Pelin idea on tavallaan käänteinen tammipeli. Vastustaja pitää pakottaa syömään nappuloita (siis ei omiaan vaan sinun).

Ristiäisongelmia?



Olifant on uusi sarja kaikkiin fantasiaroolipeleihin sopivia lisäosia. Ensimmäinen on nimeltään "Mikä hahmolle nimeksi?". Nimensä mukaisesti tässä 32-sivuisessa opuksessa kerrotaan erilaisia etu- ja sukunimivaihtoehtoja ja niiden juuret. Itse asiassa kirjanen on varsin näppärä apuväline. Vieraskieliset nimet saavat nyt enemmän mielenkiintoa, kun pelaajat tietävät niiden merkityksen.



Punamyrsky nousee

Red Storm Rising -strategiapeliin on tehty suomenkielinen ohjekirja. Peli perustuu Tom Clancyn menestysromaaniin ja käsittelee Varsovan liiton hyökkäystä, eli kolmatta maailmansotaa. Taisteluja käydään Keski-Euroopassa ja peliin voi liittää Punaisen lokakuun metsästyksen pelilaudan.

Pelilauta on jo yksinään sangen iso, nappulat Lokakuun tapaan muovijalustoilla.

Peli on tarkoitettu aloitteleville strategiapelaajille ja siinä on useita eri skenaarioita, joiden peliaika vaihtelee tunnista muutamaan tuntiin.

*UUTISIA*UUTISIA*



Games Workshop

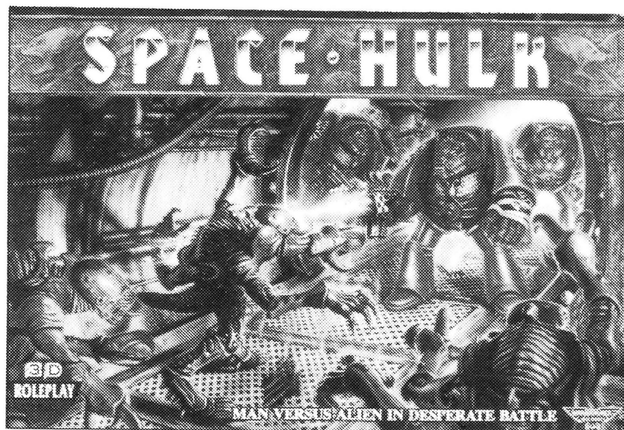
GW:n uutuuksia ovat **Space Hulk**, joka on isossa laatikossa toimitettava Warhammer 40000 -universumiin sijoittuva lautapeli. Space Hulkista on seuraavassa SL:n numerossa tarkempi katsaus.

Warhammer Fantasyn tapaan myös **RuneQuest**ista on julkaistu pehmeäkantinen versio.

Realm of Chaosin toisen osan, The Lost and the Damned, julkaisuajankohta oli alunperin huhtikuu-89, mutta näyttää siltä, että todennäköinen julkaisupäivämäärä on ensi kevät.

Blood Bowlille on vihdoin saatavana kunnollinen käännös, jossa on mukana molemmat kirjat. (Markkinoilla liikkuu sellaisia versioita, joissa on vain toinen kirja ja sekin toteutettu säästöbudjetilla.)

Myös **Warhammer Fantasy**n koh-



dalla tapahtuu; pelille on julkaistu kokoelma seikkailuja kirjana. Kirjan nimi on **Restless Dead. Death on the Reik** julkaistiin uudelleen kirjamuodossa.

Talismanille on tulossa **Talisman City**, jossa on uusi pelilauta ja tietysti lisää kortteja.

Judge Dreddistä julkaistiin uusinta-



painos kirjana. Pelistähän on kehitteillä uusi versio, mutta se ei ehdi markkinoille ennen joulua - jos silloinkaan.

Space Marine on GW:n uusi ja odotettu lautapeli, joka saataneen Suomeen Marraskuun puolivälin kieppeillä. Luvassa on jälleen tuttua WH40K-meininkiä.

Advanced HeroQuest on GW:n ja Milton Bradleyn yhteisyritys. GW on tehnyt MB:lle pelin perusosan, joka on yllättäen nimeltään HeroQuest. HeroQuest on ilmeisesti GW:n mahtavin menestys tähän astisista ja Advanced-versiosta odotellaan paljon. Pelin ilmestyttyä siitä on tarkempi selvitys SL:n sivuilla.

TSR

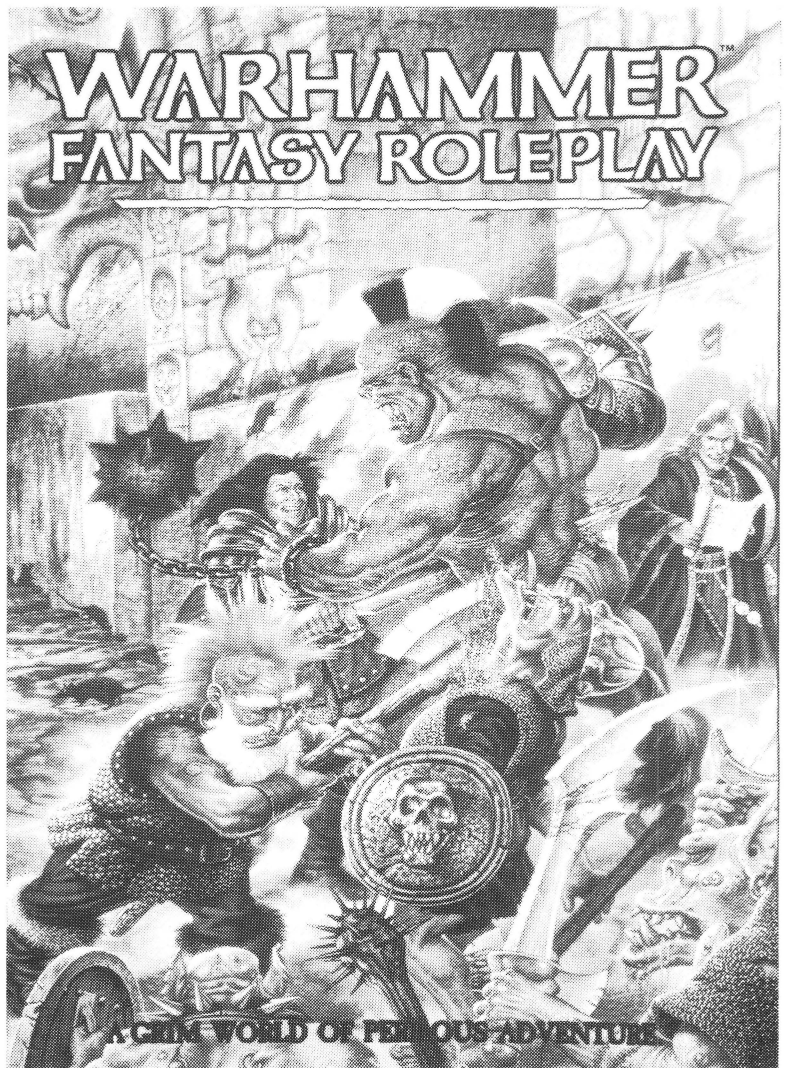
Spelljammer on TSR:n uusi laatikko AD&D:lle. Ideana on alkuun hieman ihmetystä herättävä "AD&D-seikkailuja avaruudessa". Odotamme ja katsomme. Lisäosan pitäisi olla saatavana lehden ilmestymisen aikoihin.

Dragon-lehti on aloittanut tehokampanjan, vaikka on muutenkin ehdoton markkinajohtaja noin 100000 kappaleen levikillään. Suomessa Dragonia saa asiantuntevista paikoista kympillä per lehti - ja se on halpa hinta satasivuisesta lähes kokonaan nelivärisestä lehdestä!

D&D:lle tulee pienen tauon jälkeen runsaasti englanninkielisiä julkaisuja. B11-moduli saa seurakseen jatko-oasnsa B12 ja uutena sarjana aloittaa PC1 Tall tales of the Wee Folk, joka käsittelee hirivöitä pelaajahahmoina ym.

Trail Mapit ovat taas oudoin keksintö pitkään aikaan. Ne on ideoitu huoltoasemilla myytävien tiekarttojen pohjalta - mikseivät pelaajat voisi ostaa karttoja jostain? Kartat ovat isoja lakanoita ja maksavat parikymppiä.

WARHAMMER FANTASY ROLEPLAY



Warhammer Fantasy Role Play Roolipeli/Games Workshop Harri Heinonen/Toimitus

Alussa oli Warhammer Battle, jossa figuureista muodostetut fantasia-armeijat ottivat yhteen kammottavin seurauksin.

Tästä brittien suositusta pelistä alkoivat englantilaisherrat Richard Halliwell, Rick Priestley, Graeme Davis, Jim Barbara ja Phil Gallagher suunnitella roolipeliä. Kolme viimeksimainittua ovat kohtalaisen tunnettuja TSR:n D&D, Star Frontiers, AD&D jne. skenariontekijöitä (esim. Night's Dark Terror, Dark Clouds Gather jne.) Syntyi 368-sivuinen valtava kovakantinen (Uusin painos pehmeäkantinen. Toim.huom.) kirja, jota herrat kutsuivat **Warhammer Fantasy Role Play**:ksi. Kansi lupailee valtavia tappojuhlia ja antisankarillista meininkiä, mutta mitä on kansien välissä?

WFRP:ssä on kaikki pelaamiseen tarvittava materiaali noppia ja muuta tilpehööriä lukuunottamatta mukana. Lisäksi mukana on valmis 18-sivuinen seikkailu *"The Oldenhaller Contract"*.

Hahmon tekeminen

Hahmoilla oa 14 ominaisuutta: Movement allowance, Weapon skill, Ballistic skill, Strenght, Toughness, Wounds, Initiative, Attacks, Dexterity, Leadership, Intelligence, Coolness, Will power ja Fellowship. Osa ominaisuuksista on 1-10, ja osa 1-100. Alussa ominaisuudet ovat kaukana maksimista. Ideana on, että ne kohoavat seikkailun avulla.

Tehtyään hahmonsa haluamansa rodun mukaisesti (Human, Elf, Halfling ja Dwarf) pelaaja voi valita neljästä pääluokasta (Fighter, Rogue, Ranger ja Academic). Tämän jälkeen pelaaja heittää tarkemmin hahmonsa luokan. Näitä luokkia on yli sata. Jotkut niistä ovat vähemmän toiminnallisia, kuten kerjäläinen, palvelija tai opiskelija, mutta on myös seikkailuihin sopivampia luokkia, kuten lainsuojaton, varas ja sotilas. Ideana on, että kaikki hahmot ovat ryhtyneet seikkailijoiksi, vaikka heidän ammattinsa olisi hyvin antisankarillinen.

Hahmojen edistyminen tapahtuu hitaasti, eikä alussa ole mitään hahmoluokkaa, joka olisi toisia erityisesti vahvempi. WHRP:ssä ei siis ole mitään yli-ihmis barbaareja. Hahmoluokka vaikuttaa siihen, mitä tavaroita ja taitoja hahmo alussa saa. Hahmoluokista voi vaihtaa toiseen hahmoluokkaan ja luoda monella hahmoluokalla olleita hahmoja, jotka esimerkiksi osaavat taistella ja taikoa tehokkaasti muiden taitojensa lisäksi.

Taidot

Taitoja on noin 130, jotka vaihtelevat; osa on jokapäiväisessä elämässä hyödyllisiä, osa taas taistelutaitoja. Taidot perustuvat hahmojen ominaisuuksiin, joten ne ovat helppokäyttöisiä. Taidot ovat hyvin laadittu ja niiden käytöstä ei ole mitään ankaria sääntöjä, vaan enimmäkseen ohjeita GM:lle, joka voi erikoistilanteessa soveltaa sääntöjen ideoita tahtonsa mukaan.

Taistelut

Lähes kaikissa roolipeleissä taisteluilla on tärkeä osuus. Pelaajat ja pelinjohtaja vaikuttavat tietenkin taistelujen määrään. Warhammer ei ole poikkeus, ristiriitoja ratkotaan usein miekan ja jousen avulla. Mutta WHRP:N taistelut ovat harvinaisempia, kuin esim. D&D:ssä. Tämä ei kuitenkaan tarkoita, että D&D olisi väkivaltaisempi kuin WFRP. Kun WFRP:ssä ratkotaan ongelmia, se jää mieleen.

Taistelut ovat vaarallisia. Tappavia. WFRP ei ole todellakaan mikään tavallisia tappamisskenarioita suosiva systeemi. Kannataa miettiä kahdesti, ennenkuin käy puolentusinan örkin kimppuun; jos aikoo säilyä hengissä voi yrittää huijaamalla tai puhumalla päästä vaarallisista tilanteista. Aloittavat hahmot joutuvat usein juoksemaan henkensä ja muutamien kultarahojensa edestä, joskus aivan turhaan, kuolevathan he kuitenkin. Taistelusysteemi on yksinkertaisempi kuin esim. Runequestissa. Hahmo, jolla on korkein Initiative, heitää prosenttiluvun, jos luku ei ole hänen Weapon skilliään korkeampi, hän on osunut! Määritettyään ruumiinosan, johon isku osuu, hän heittää aiheuttamansa vauriot. (Aseen aiheuttama vahinko + lyöjän voimakkuus - uhrin Toughness + ruumiinosasssa olevan haarniskan suojauspisteet). Jos uhrin osumapisteitä vastaavat Wound-pisteet menevät alle nollan, heitetään Rick "moottorisaha" Priestleyn kritiikkitaulukosta, mitä tapahtuu. Taulukko on tehokas, graafinen ja inhorealistinen, se lisää huimasti taisteluiden pelottavuutta. Jottei peli-ilta jäisi lyhyeksi, on pelaajahahmolla kohtalopisteitä, joiden avulla hahmo voi jäädä henkiin.

Epärealististen rajoitusten sijasta kaikki hahmot voivat käyttää kaikkia aseita, mutta tietyt aseet vaativat erikoistaidon. Erikoisaseita ovat esim. kahden käden aseet ja muskettipistooli.

Hirviöt

Hirviöt ja otukset on tehty mainiosti. Ne on kuvattu tarkasti ja humoristisesti (esim. trollit, jotka saattavat taistelun tiimellyksessä alkaa syömään lähintä vastustajaa.). Monista otuksista on piirrokset, jotka selventävät otuksen kuvausta. Useat otukset ja hirvöt ovat tuttuja muista peleistä, mutta on myös rotuja, jotka ovat uusia, esim. Skavenit, kaoottiset rottamiehet, Snotlingit ja pienet haisevat humanoidit.

Otuksen psykologiasta ja niiden psykologisista vaikutuksista muihin eläviin olentoihin on monista peleistä poiketen runsaasti sääntöjä. Monet suuret ja/tai painajaismaiset otukset aiheuttavat pelkoa pienimmissä otuksissa (esim. luurangot aiheuttavat pelkoa kaikissa elävissä olennoissa). Saatuaan tarpeeksi mielenterveydelle haitallisia kokemuksia hahmo alkaa sekoamaan, jos ei pysty sulattamaan kokemuksiaan. Mielenvikaisuuksista on omat säännöt ja taulukko, josta sekoamisen laatu määritellään. Idea on peräisin Call of Cthulhu kauhuroolipelistä, mutta se sopii oikein mainiosti Warhammerin maailmaan. Pitkän kampanjan jälkeen hahmo voi olla jo aikamoinen sekopää. Ikävä kyllä, psykiatria on vielä hyvin, hyvin kehittymätöntä.

Otuksia on vähemmän kuin muissa fantasiapeleissä, mikä aina ei ole hirveän pahakaan, siilä esim. örkit ja liskomiehet pienissä ryhmissä pysyvät aina haastavina vastustajina veteraanillekin.

Ikävä kyllä, monsteriosuudessa on paljon painovirheitä, jotka häiritsevät, etenkin kun niitä on hyvin paljon. White Dwarf-roolipelilehden numerossa 92 on selvitys WFRP:n lukuisista painovirheistä.

Magia

Magiasysteemi on suppea ja tylsä. "Rähmäisen" fantasian oppien mukaan taikuus on heikompaa ja paljon harvinaisempaa, kuin monissa muissa peleissä.

Kuinkas Warhammerin magiasysteemi sitten toimii? Magia on jaettu ryhmiin: Petty, Battle, Illusionist, Necromantic, Demonic, Elemental ja Druidic Magic. Kaikissa muissa paitsi Petty Magicissä on 4 tason taikoja, ja velhot on jaettu magiatyyppien pohjalta. Lisäksi jokaisessa magiakoulukunnassa on neljä tasoa. Mielestäni tälläinen jako on hyvä asia, mutta sen huonona puolena on taikojen vähyys ko. magiatyyppiä kohti, esim. 1. tason illuusiotaikoja on kokonaista viisi kappaletta. Taikojen saaminen on vaikeata: jokaiseen taikaan menee rahaa, aikaa ja kokemuspisteitä. Velhon oppipoika on varsin avuton muutaman tuskalla ja vaivalla hankkimansa taian kanssa.

Tulevaisuudessa on odotettavissa lisää väriä WFRP:n magiaan. Games Workshop on lupaillut täydentävää suplementtiä, Realms of Sorcery:ä, jossa olisi lisäsääntöjä ym. WFRP:n magiaan. Sen pitäisi ilmestyä vuoden 1989 aikana, mutta voi olla, että se myöhästyy.

Uskonnot ja uskomukset ovat mielenkiintoisia ja värikkäitä. Pääjumalia, jotka ovat enimmäkseen neutraaleja, on käsitelty yksityiskohtaisesti. Niistä kerrotaan symbolit, palvonta-alueet, temppelien arkkitehtuuri, uskonnon ystävät ja viholliset, pyhäpäivät jne. Äärisuunnista, kuten Kaaoksen ja Lain uskontojen jumalista on yhteensä yksi sivu tietoa, jotka ovat todella suppeasti esiteltyjä. Kaaoksen jumalista on enemmän Enemy Withinin uskonto-osuudessa. Lisäksi GW:n "Kaaosta koteihin ja lastentarhoihin"-kampanjan merkeissä on tullut Realms of Chaos -suplementti, jossa kerrotaan kaikki kaaoksesta (toinen osa tulossa pian). Mutta lain jumalat on jätetty paitsiolle. Odotettavissa ei ole Realms of Law- suplementtia, vaikka se olisi tasapuolisuuden ja universaalin balanssi vuoksi suotavaa.

Papeilla ei ole omia taikoja, vaan he käyttävät uskontokunnasta riippuen velhojen ja spesialistimaagien taikoja. Vain Druideilla on oma magiansa

Old World

Warhammerin maailma on todella upea. Siihen on saatu syvyyttä ja kiinnostavuutta. Maailman historia on dramaattinen ja synkkä. Warhammerin maailma ja tyypillisten talojen pohjapiirustukset ovat kirjan parhai-

ta osia, mistä jäi hyvä mieli. Warhammerin maailma muistutta hyvin paljon meidän maailmaamme, siellä on New World, joka muistuttaa Pohjois-Amerikkaa, Old World, joka edustaa Eurooppaa. Tähän tutunnäköiseen maailmaan on siten lisätty aimo annos moorcockmaista Kaaos vastaan Laki -teemaa oikein olan takaa, tosin eri näkökulmasta. Lisäksi voit aistia lovecraftmaisia kauhuvivahteita. Ainekset on sekoitettu goottilaiseen kauhujuttuastiaan ja päälle lisätty ripaus huumoria, makaabeeria irvailua ja väkivaltaa. Valmiit skenariot on sijoitettu Old Worldin Empireen, joka on renesanssin Saksaa muistuttava fasistivaltio. Vaikka vaikutteita on otettu ja sotkettu yhteen, on lopputulos mielestäni onnistunut.

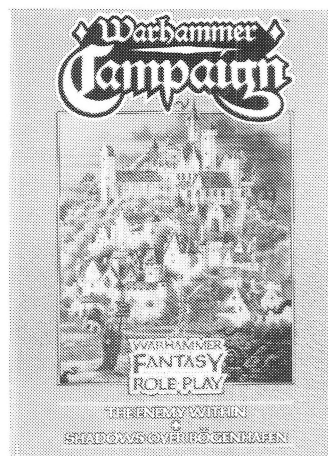
Kaikissa Warhammerin seikkailuissa pyöritään Kaaoksen teeman ympärillä. Salaperäiset Kaaoskultit kukoistavat pikkuporvarillisen ja viattoman ulkokuoren alla ja keisarikuntaa, samoin kuin koko maailmaa uhkaa kasvava Kaaoksen palvelijoiden joukko. Warpstone-niminen kivi, joka on peräisin muinaisen rodun, Slannien tuhoutuneista interdimensionaalisista porteista, aiheutta mitä hirvittävimpiä mutaatioita. Keisarikunnan metsät ja syrjäseudut vilisevät kaaossotureita ja petomiehiä, joiden hartain toive on nähdä keisarikunnan ja koko ihmiskunnan tuho tai kääntymys Kaaokseen.

Pelaajahahmot eivät pysty pelastamaan maailmaa, mutta he voivat aiheutta kulteille tappioita ja hämminkiä, parhaimmassa tapauksessa he voivat rikastua. WFRP:n maailma on siis todella hyvä, vaikkei paras fantasiamaailma.

Yksi asia, joka lämmitti sydäntä on se, että WFRP ei suosi monille fantasiaroolipeleille tyypillisiä, joskus kielteisiä ominaisuuksia; Taikaesineitä saa todella harvoin, kultaa ei jaella kilokaupalla, lohikäärmeen siipien suhina ei ole jokavuotinen ääni, eikä linnoja rakenneta pelaajahahmojen tukikohdaksi. Tämä saattaa kummastuttaa tai jopa järkyttää joitakin D&D-faneja, ja kestää aikansa sisäistää "nuhruisen fantasian periaatteet" kovan Monty Haul-pelaamisen jälkeen. Tietenkin on jokaisen oma asia, millaista tyyliä he suosivat WFRP:tä pelatessaan, mutta tälläinen on valmiiden skenarioiden linja. Tappamisesta ja kullanhaalinnasta ei saa kokemuspisteitä, niitä jaetaan roolipelaamisesta ja ongelmien ja tehtävien ratkaisemisesta. "Tapetaan kaikki monsterit ja NPC:t, jotka tulevat vastaan" -pelaaminen ei ole vaivan arvoista. Parempi niin.

Warhammer Fantasy Roleplay on siis erilainen ja mielenkiintoinen peli, jossa on mukana ainekset laajamittaiseen ja syvään kampanjaan. Magian osuus on väritön ja väsyttävä, mutta pelin muut osat ovat hyviä, kampanjamaailma todella hyvä. Mukana on groteskeja ja synkkiä sävyjä. Hyvälle pelaajalle, joka etsii vaihtelua ja hyvää kampanjamaailmaa. WFRP on epäasiallinen, groteski, nuhruinen ja synkkä, mutta minä pidän siitä!

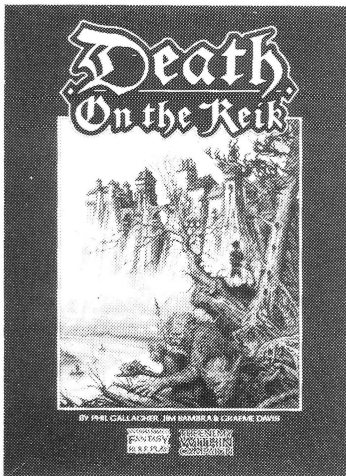
WFRP:hen on saatavana useita seikkailumoduli/suplementtia. Niissä kaikissa on paljon karttoja ja erilaisia lappusia, joissa on viestejä pelaajille ja monia kirjeitä, joita hahmot löytävät sitten matkansa varrelta. Jotkut kirjeistä on kirjoitettu epäselvästi ja vaatii kärsivällisyyttä, jos aikoo tulkita kirjeet



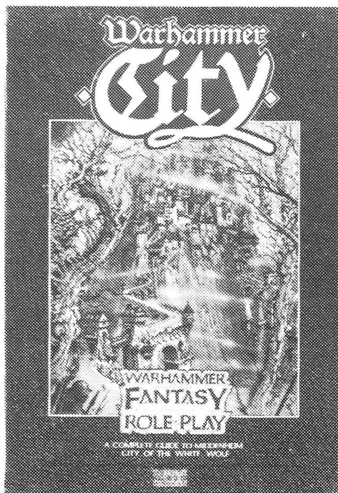
Warhammer Campaign sisältää ennen erillisinä julkaistut Enemy Within ja Shadows over Bögenhafen.

Enemy Within: Aluksi on hyvää taustatietoa kampanjalle, todella hyvää. Tarkempi historia, ohjeita GM:lle, keisarikunnan politiikkaa, uskonnoista lisää, tyypillistä vaatetusta ja mutantit yms. Lisäksi on 20-sivuinen seikkailu, joka on kuitenkin aika johdatteleva, ja pelaajille ei jää monia mahdollisuuksia toteuttaa omia ideoitaan. Tämä ei ole kuitenkaan syy jättää sitä kokematta.

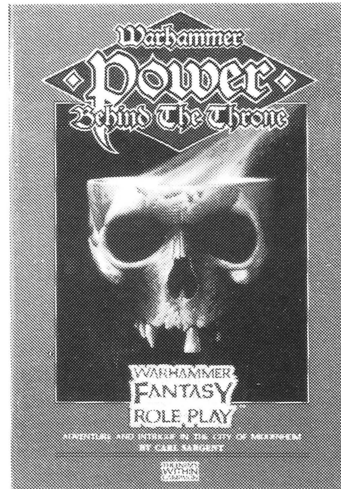
Shadows over Bögenhafen on seikkailu Bögenhafenin kaupungissa. Selostus kaupungista ja kaupungin politiikasta ja taloudesta. Seikkailu on suoraa jatkoa Enemy Within:ille. Kaupungissa tapahtuu outoja ja kaupunki on uhattuna. Etsiväseikkailu puhtaimmillaan. Ainekset todella hyytävään loppuhuipentumaan.



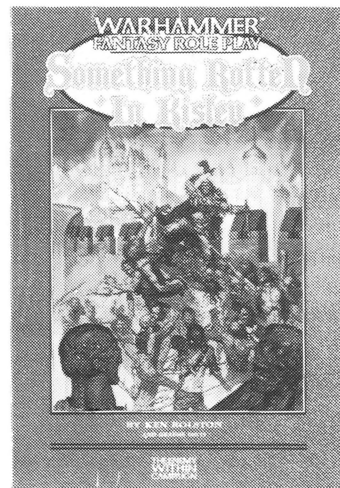
Death on the Reik on 88-sivuinen supermoduuli. Hahmot matkustavat ympäri keisarikuntaa. Hintansa arvoinen, valittiin 1987 parhaaksi seikkailuksi (sattumalta kilpailun järjesti GW). Mukana paljon lisämateriaalia, esim. 20-sivuinen vihkonen, jossa käsitellään matkustamista jokea pitkin mm. kohtaamisia, miniseikkailu ja lisäsääntöjä kaupankäyntiin ja purjehtimiseen. Maiskismaiskis. (Death on the Reik oli ennen pakettina, nyt kirjana).



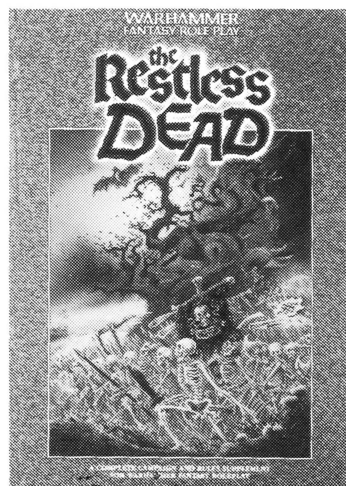
Warhammer City on kovakantinen, 95-sivuinen kirja. Täydellinen kuvaus Middenheimin kaupungista. Mukana kaupungin historia, seikkailuideoita ja ei-pelaajahahmoja. Lisäksi uusia sääntöjä (Snotling-jalkapallo, kultteja ja huumeet?!!).



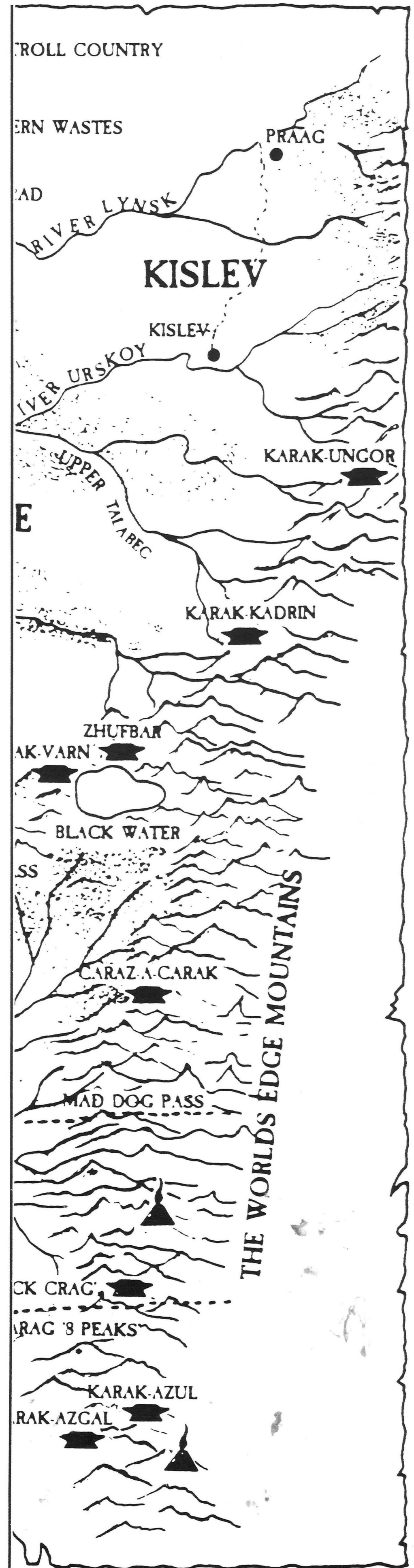
Power Behind The Throne on seuraava osa Enemy Within -kampanjaan. Seikkailu sijoittuu Middenheimin kaupunkiin.



Something Rotten in Kislev on osa Enemy Within -sarjaa. Kirjassa on taustatietoja Kislevistä ja kolme toisiinsa liittyvää seikkailua.



Restless Dead: Uusin Warhammer-kirja on Restless Dead, joka ei vielä ole ilmestynyt. kirjassa tulee olemaan useita pieniä seikkailuja.



Juopuneen ankan majatalo



Juopuneen Ankan Majatalo

Kautta aikojen majatalo on ollut paikka, josta seikkailut ovat alkaneet, pelaajahahmot ovat "sattumalta" tavanneet toisensa, pelaajat ovat palkanneet eph:ja, oudot muukalaiset ovat tehneet työtarjouksia ja joka on ollut pelaajahahmoille kuin toinen koti. Ainoa huono puoli seikkailuissa, jotka alkavat majataloista, on se, että itse majataloon viitataan vain yleisesti sanoin "tavallinen alueen majatalo" tai sitten Luolamestarin oletetaan loihtivan uuden tavernan, jotta pelaajat voivat poistua sieltä kohti seikkailun määränpäätä.

Juopuneen Ankan Majatalo on tarkoitettu tukikohdaksi D&D:n pelaajahahmoille, jotka aloittavat seikkailunsa Specularumista (kts. D&D Expertsäännöt). Tietenkin majatalon ja sen henkilöt voi siirtää muihinkin kaupunkeihin tai muihin fantasiaroolipeleihin, mutta paikannimistön oletusarvona käytetään D&D:n fantasiamaailmaa. Tässä ensimmäisessä osassa Juopuneen Ankan Majatalosta kerrotaan kaikki oleellinen sen rakennuksesta, statuksesta, kävijöistä ja henkilökunnasta, jotta Luolamestarit voivat käyttää sitä kampanjoissaan sellaisenaan.

Seuraavissa Sinisen Lohikäärmeen numeroissa Juopuneen Ankan Majatalossa tulette tapaamaan mielenkiintoisia ei-pelaajahahmoja sekä pieniä skenarioita, joita voi sattua majataloissa tai yleensä kaupunkiympäristössä.

Historia

Juopuneen Ankan Majatalon perusti Hagar Matalaoksa, joka on nykyisen omistajan Wilhelm Matalaoksan, isä. Hagar oli aikoinaan kohtuullisesti toimeen tuleva rannikkovesillä liikkuva kauppias. Hänen liiketoimistaan osa oli rehellistä kauppaa ja osa pientä salakuljetusta, mutta ei mitään vakavaa. Eräänä syksynä Hagar venytti onneaan liian pitkälle, sillä hän lähti matkaan syysmyrskyjen aikaan tavoitteenaan saada hyvät voitot harvinaisiksi käyvistä tavaroista. Hagar itse väitti kivenkovaan aina kuolemaansa saakka, että rättipäiset merirosvot (viittaa Ylaruamiin) aiheuttivat hänen laivansa menetyksen. Totuus on kuitenkin, että laiva lasteineen hajosi kuin kaarnanpala riuttoihin. Hagar apureineen selviytyi maihin ja kukin lähti omille teilleen. Hagar tietysti piti huolen aiemman omaisuuden mukaansa ottamisesta.

Saavuttuaan Specularumiin Hagarilla oli varaa ostaa pieni kapakka (joka silloin oli nimeltään "Merenkulkijan onni"). Hagarin merenkulun kohtalon tienneet kaupunkilaiset tietysti hassuttelivat Hagaria ja hänen merenkulkuonneaan. Hagar ei ollut onnellinen ja ratkesi ryyppäämään. Hagarin makaillessa oluttynnyreiden hanan kohdalla suu valmiiksi auki, hänen vaimonsa tarttui riuskalla kädellä ohjaksiin ja alkoi huolehtia koko liiketoimesta. Hagarin esimerkin ja kävelytyylin innoittamana kaupunkilaiset alkoivat kutsua paikkaa "juopuneen ankan" kapakaksi. Hagarin vaimo onnistui kääntämään pilkan edukseen laajentamalla paikkaa kapakasta majataloksi ja muuttamalla virallisenkin nimen Juopuneeksi Ankaksi.

Nykyisin nimeen ei liity enää pilkkaa, mutta paikka on erinomaisen tunnettu kaupunkilaisten keskuudessa. Hagarin poika Wilhelm on laajentanut paikkaa pikkuhiljaa ja samalla myös nostanut sen tasoa.

Kaupunkilaisten keskuudessa Juopunutta Ankkaa pidetään hyvän keskitason olutpaikkana ja majatalona. Nykyisin Wilhelmin molemmat vanhemmat ovat kuolleet ja Wilhelm asuu majatalonsa yhteydessä vaimonsa Lotan kanssa. Heillä on kaksi lasta August ja Charlotta.

Majatalo

1 Majatalon suuri sali

Tämä on majatalon sydän. Ulko-ovesta vasemmalle katsottuna ovat pitkät pöydät, jotka ovat lähes aina suurten seurueiden käytössä. Pöytien takana on tiski, josta tarjoilijatytöt käyvät hakemassa Wilhelmin täyttämiä kolpakoita tai keittiöstä tulevia ruoka-annoksia. Ulko-oven oikealla puolella on tusina pöytää, joihin mahtuu 5 asiakasta kuhunkin (elleivät asiakkaan takamus tai nyrkit vaadi enemmän kuin yhden tuolin itselleen). Keskuspalkkien varjot tai perimmäisen nurkan pöydät ovat soveliaita niille asiakkaille, jotka eivät välitä olla huomion keskipisteenä. Tiskin vierestä johtavat portaat yläkertaan.

Wilhelmillä on tuoppeja pöytiin kantamassa neljä tyttöä, jotka eivät asu rakennuksessa vaan eri puolilla kaupunkia. Tytöt ovat Martha, Gertrud, Gerda ja Anna. He ovat tottuneet asiakkaiden nipistyksiin ja humaltuneisiin ehdotuksiin, mutta eivät ala pitämään teerenpeliä asiakkaiden kanssa enempää kuin tarvitaan seuraavan tuoppitilauksen aikaansaamiseksi. Lisäksi Wilhelm vahtii hyvin tarkasti tyttöjensä tulemiset ja menemiset. Lyhyesti sanottuna yläkertaan ei tytöillä ole menemistä kuin siivoamaan tai ruokaa huoneisiin viemään.

2. Keittiö

Keittiössä hääräilee iltaisin yksi miespuolinen kokki, joka valmistaa aterioita. Kiireaikaan yksi tytöistä saattaa olla hänen apunaan. Kokin nimi on Anton, sukunimeä ei Wilhelm ole kysellyt, eikä Anton sitä halua jostain syystä paljastaa. Anton ei turhia jupise ja hoitaa työnsä kunnolla (ja on siksi Wilhelmille suuren tyytyväisyyden aihe). Anton ei juurikaan seurustele muiden työntekijöiden kanssa, paitsi Gerdan... Wilhelm onkin yllättänyt parin jo kerran varastosta "mausteita hakemasta".

3. Olutvarasto

Varaston molemmilla puolilla on neljässä rivissä oluttynnyreitä, jotka ovat Wilhelmin ylpeyden aihe (ja samalla omaisuuden kartuttaja). Juopunut Ankka valmistaa itse oluensa ja sekä käyviä että valmiita oluttynnyreitä säilytetään täällä. Muutama tynnyri siirretään aina salin puolelle tiskin taakse, josta Wilhelm sitten laskee juomaa janoisille. Keittiön ovesta johtaa varastoon portaat, sillä varasto on maan alla (viilentää olutta). Huone on siis kahden huoneen korkuinen.

4. Ruokavarasto

Tässä huoneessa säilytetään ruokatarvikkeita yleensä muutaman päivän tarpeiksi. Täydennystä on saatavana helposti kaupungista, joten Wilhelm ei turhia sijoita rahojaan ruokiin, jotka voivat pilaantua. Seikkailijoita varten on tarjolla myös säilöttyä ruokaa. Yksi Wilhelmin mielilauseista onkin "Lehmänliha säilyy parhaiten tuoreena lehmässä, joka kävelee niityllä." Myös tämä huone on korkea ja sijaitsee kellarikerroksessa.

5. Talli

Wilhelm on huomaavaisesti ajatellut myös matkalaisten hevosia. Mahdollisuus hevosten huoltoon tuokin lisää pitkän matkan asiakkaita majataloon (jotka ovat janoisia ja nälkäisiä ja tarvitsevat unta...). Jos kerralla tulee enemmän kuin kolme hevosta, tallimestari laitta hevoset piha-aitauksiin. Wilhelm haluaisi kovasti laajentaa talliaan, mutta laskee vielä visusti rahojaan, ennen kuin uskaltaa sijoittaa ne siihen. Matkalaisten hevosia vahtii tallimestarin lisäksi hänen koiransa, joka on aika pahansisuinen. Ratsuaan hakevien onkin tultava tallimestarin kanssa, muuten koira aiheuttaa hankaluuksia (ikävää äkkilähtöä aikoville ratsastajille).

6. Tallimestarin asunto

Majatalon asukkaiden hevosista huolehtii puolituinen Jens Jänkäjalka, joka asustelee täällä. Jens asuu nyt kaupungissa, mutta halajaa kovasti takaisin omiensa pariin ja puhuu siitä alinomaa tai lauleskelee haikeita puolituislauluja sellaisesta onnellisesta olotilasta, että ruokaa riittää eikä piippukessu lopu kesken ja mitään uutta ei tapahdu. Itse asiassa Jens kyllästyisi kuoliaaksi, jos hänen ympärillään ei tapahtuisi mitään, mutta hän on hieman sentimentaalinen. Kaikille halukkaille kuulijoille hän on valmis puhumaan ummet ja lammet puolituiselon ihanuudesta ja kurjuudesta. Jens seuraa hyvin tarkkaan, mitä hänen ympärillään tapahtuu, ja hän onkin erinomainen tietolähde seikkailijoille, jotka älyävät häneltä kysellä. Jos seikkailijat tarjoavat hänelle olutta irrottaakseen kielenkannat, käytä Jensin reaktioheitossa -1 haittaa, sillä Jens on kyllästynyt (!) olueen, jota näkee ympärillään 24 tuntia vuorokaudessa. Jos kyselijät tarjoavat aitoa Konnun piippukessua, muuta reaktioheittoa +3 suosiollisemmaksi. Tällöin Jens tarinoi kaiken, minkä tietää ja myös kaiken mitä ei tiedä, mutta arvelee - tosin kiireettömään tapaansa, joten ei sovellu kärsimättömille seikkailijoille. Wilhelm pelkää alituiseen, että joku seikkailijajoukko onnistuu höynäyttämään Jensin mukaansa. Se on aika epätodennäköistä, mutta viikoksi pariksi Jens voi lähteä kulkemaan. (LM: Sovella Jensin arvot muuhun seikkailijaryhmään sopiviksi.)

7. Matalaoksan asunto

Wilhem asuu perheineen luonnollisesti majatalonsa yhteydessä. Tämä huone on perheen harvojen vapaahetkien viettopaikka. Rahojaan Wilhelm säilyttää uunin laidassa olevan irtonaisen tiilen takana. Siellä on vain noin 100 kultapalaa.

8. Augustin huone

Augustin huone on yhtä yksinkertainen kuin August itse. Peti, Tuoli ja jakkara.

9. Charlottan huone

Charlotta on itse saanut sisustaa huoneensa rimpsuin ja römpsyin. Huoneessa on peti, tuoli ja pöytä, jolla on peili.

10 Wilhelmin ja Lotan makuuhuone

Huoneessa on parisänky ja tuoli sekä pöytä.

11-14 Pienet huoneet

Juopuneen Ankan edullisin majoitusvaihtoehto (ulkona nukkumisen jälkeen) on pieni huone, jossa on yksi sänky, pieni pöytä ja tuoli. Wilhelmille on yksi lysti, montako vierasta huoneessa itse asiassa nukkuu. Jos on tarpeen, huoneeseen mahtuu kolme henkeä (kaksi saa tyytyä lattialla makaamiseen).

15-18 Isot huoneet

Isot huoneet ovat noin 2-3 kertaa isompia kuin pienet ja kalustuksena on kaksi sänkyä, pöytä ja kaksi tuo-

lia. Huoneeseen mahtuu kuusi henkilöä, joista neljä saa tehdä tuttavuutta lattialankkujen kanssa.

19 Halli
Käytävä, joka johtaa portailta huoneiden oville.

Majatalon väki



Wilhelm Matalaoksa
Pyylevä viisissäkymmenissä oleva mies. Wilhelmillä ei ole seikkailijataustaa kuten isällään, vaan hän on aivan normaali kaupunkilainen. Wilhelm on pystynyt nojaamaan vanhempiensa hankkimaan varmaan tulonlähteeseen ja hän on hoitanut majataloa huolella vuosikymmenet. Salaa Wilhelm haluaisi saada mainetta uroteoista - aivan kuin hänen majatalonsa täyttävät seikkailijat - mutta hän ei raaski luopua leppoisasta elämästään, joten seikkailut jäävät unelmoinnin tasolle.



Lotta Matalaoksa
Lotta on kotoisin melko ankeista oloista, joten hän on ollut enemmän kuin innoissaan majatalosta saatavista tuloista. Lotta haluaisi itse asiassa olla paljon vauraampi ja on viime aikoina alkanut ärsyttää Wilhelmiä vaatimuksillaan suuremmista tuloista, uudesta asunnosta jne... Turhautuneen kunnianhimonsa ja loistokkaan elämän tavoittelunsa Lotta on päässyt kanavoimaan tyttäreensä Charlottaan (nimikin on hienostuneempi versio äidistään).



August Matalaoksa
August on Wilhelmin vanhin lapsi. Wilhelm luonnollisesti toivoi Augustista työnsä jatkajaa, mutta poika on isänsä suureksi harmiksi heikkolahjainen. August on saanut kuulla isältään kerran jos toisenkin asiasta. Tämän vuoksi pojasta on tullut arka ja ihmisiä kaihtava ja hän viihtyykin parhaiten tallimestari Jensin kanssa, joka ymmärtää olla vaatimatta pojalta liikoja. August auttelee Jensiä kantamalla heiniä tms.



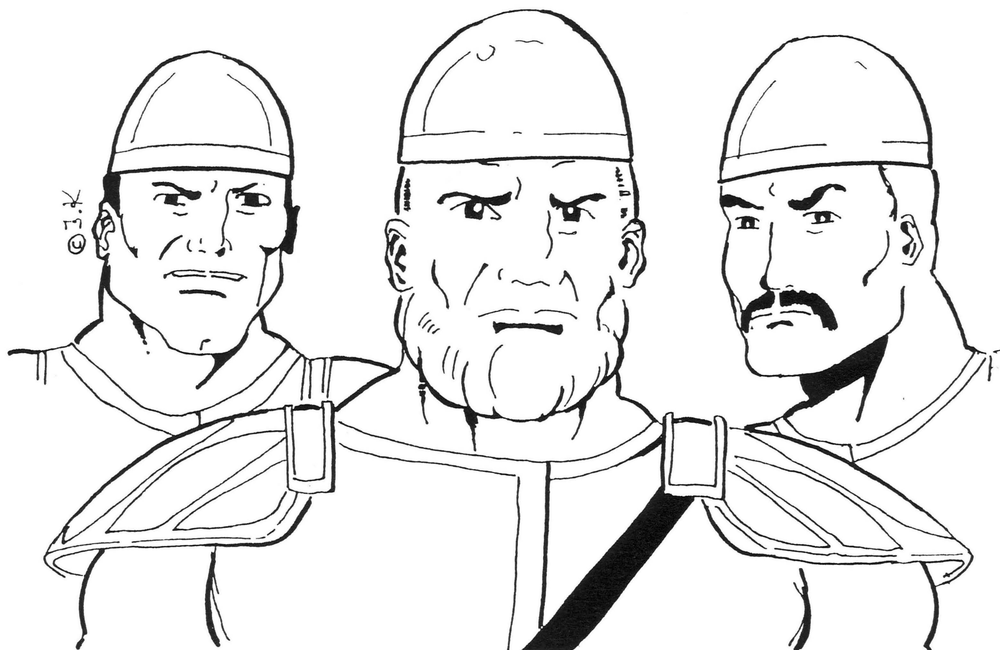
Charlotta Matalaoksa
Charlotta on paitsi äitinsä silmäterä myös isänsä ylpeys. Tarmokkuus ja myös liikkeenjohtamistaito ovat siirtyneet Wilhelmin äidistä Charlottaan. Wilhelm ei ole vielä tiedostanut sitä, minkä muut ovat huomanneet jo aikoja sitten - Charlotta on Juopuneen Ankan Majatalon emäntä hänen jälkeensä. Tämä yhdistettynä silmiä hivelevään ulkonäköön on aiheuttanut sen, että nuoria miehenalkuja riittää paitsi kapakan puolella myös liehittelijöinä. Charlotan äiti on päättänyt, että tavalliselle juipille ei Charlottaa naiteta - aatelismies pitäisi löytyä. Wilhelm tyytyisi tavallisempaankin kandidaattiin. Huomautettakoon, että aateliset eivät yleensä ota porvareita puolisoikseen - ellei sitten joku seikkailija, joka on juuri aateloitu ja jonka kantapaikka on ollut Juopuneen Ankan Majatalo.



Anton
Anton toimii keittiössä ruoanvalmistajana. Antonin tausta on hyvin salaperäinen. Hän vain ilmestyi sopivaan aikaan juuri, kun edellinen kokki oli ottanut lopputilin. Anton puhuu hieman vieraalla korostuksella, josta Wilhelm on päätellyt Antonin pakenevan menneisyyttään. (Mitä menneisyyttä - sen saavat LM:t päättää).



Jens
Jens on leppoisa puolituinen, joka ei vielä tiedä, mitä loppuelämällään tekisi. Mitä kauemmin Jens miettii, sitä varmemmin hän jää Juopuneen Ankan Majataloon, jossa hänellä on leppoisat toimet ja hyvät olot.



Tarjoilijatytöt

Tarjoilijat vaihtuvat melko tiheään, eli aina kun joku asiakas onnistuu vokottelemaan jonkun, joku kyllästyy tai vaihtaa alaa. Tarjoilijoiksi LM:t voivat sijoittaa siis haluamiaan hahmoja, jotka tempaisevat pelaajat seikkailuihin tms.

Vartiointi

Koska majatalo on kaupungissa suhteellisen hyvällä alueella, ei paikassa ole omia vartioita. Kapakkatappelut Wilhelm selvittää yhdessä Antonin kanssa ja kaupunginkaarti ei koskaan ole kaukana.

Tavarat ja hinnat

Voit joko katsoa sopivat hinnat D&D:n sääntöpakkauksista tai keksiä omat seikkailijoidesi varallisuuden mukaan. Tarjolla olevat tavarat ovat seuraavat:

Juomat

Olut 1 litra Viini 1 litra Väkevät, laseittain

Ruoka

Aamiainen Lounas Päivällinen Rautaisannokset seikkailijoille

Majoitus

Pieni huone Iso huone Hevosen huolto + ruoka

Tietenkin Wilhelm voi järjestää lähes kaikkea seikkailijoiden haluamaa tavaraa, jota löytyy kaupungista (1.5-kertaisella hinnalla).

Skenariot

Voit käyttää Juopuneen Ankan Majataloa lähtökohtana seikkailuille, mahdollisesti lisätä pientä väriä seikkailuun jollain kohtaamisella kapakassa. Seuraavissa osissa tätä sarjaa tulemme esittelemään EPH:ja sekä pieniä skenarioita, jotka alkavat majatalosta. Tässä malliksi yksi:

Kantapöytä

Seikkailijat ovat pöydässä suuren salin puolella iltaa istumassa (tai aterioimassa tms.). Etuovesta astuu sisään kolme miestä, jotka ovat pukeutuneet kapunkivartion tunnusmerkein. Kävelytyylistä huomaa, että miehet ovat vapaalla ja että tämä ei ole illan ensimmäinen kapakka. Sanaakaan sanomatta miehet kävelevät pelaajahahmojen pöydän luo ja toteavat ykskantaan, että pöytä on heidän kantapöytänsä, joten parasta siirtyä.

Jos seikkailijat ovat niin arkoja, että siirtyvät, niin vieressä on täysin vapaa pöytä. Tällöin miehet luonnollisesti naureskelevat ja luovat pilkallisia katseita seikkailijoiden pöytään ja saattavat yltyä kertomaan viereisiinkin pöytiin "uroteostaan". Jos pelaajat eivät aio lähteä pöydästä, isoin miehistä tempaisee jonkin taistelijoista olkapäästä selälleen lattialle samalla kun toiset nostavat kaksi muuta seikkailijaa rinnuksista ja alkavat takoa näitä.

Edellisessä Sinisessä Lohikäärmeessä oli säännöt nyrkkitaisteluille, joita voit soveltaa tähän tai sitten muokata mieleisesi D&D Expertistä. Huomaa, että tämä kohtaus ei ole mikään tappohomma. Kaupunginvartion miehet eivät ole virkatehtävissä, mutta ovat juoneet sitäkin enemmän ja haluavat haastaa riitaa, koska ovat ikävystyneitä arkirutiineihinsa. Voit muuttaa joukon kokoa siten, että yksi vastustaja riittää jokaiselle taistelijalle, temppeliritarille ja haltijalle. Muut hahmoluokat seuratkoot sivusta (paitsi varas voi soveltaa omia taitojaan).

Jos seurue aikoo tempaista miekat tai muut aseet esiin, voit panna miehet vaatimaan "rehellistä nyrkkitappelua". Aseiden esilletullessa Wilhelm-kapakanpitäjä yrittää tyynnytellä molempia osapuolia. Jos pelaajat hyökkäävät aseilla tai joku innostuu vaikkapa heittämään tulipallo-loitsun täpötäydessä kapakassa, paikalle rientää parin minuutin kuluttua kymmenhenkinen kaupunginkaarti.

Tarkoituksena ei ole saattaa pelaajia näin pahaan pulaan, joten voit laittaa jonkin tervejärkisen yleisön joukossa olleen maagin heittämään uni-loitsun koko konkkaronkan päälle. Aamulla poloiset heräävät majatalon takapihalta sikojen juottokaukalon vierestä. Tämä kohtaus on tarkoitettu lisävivahteeksi ennen seikkailua, hämäämään pelaajia. Kapakan korjauskulut tietenkin peritään seikkailijoilta. Tietenkin voit laittaa hahmot heräämään jonnekin outoon paikkaan, johon heidät on viety - esim. shanghaijattu kaleerille tms. Jos hahmot voittavat tappelun, kuten todennäköistä on, talonväki kantaa vartiosotilaat selviytymään.

Vartiokaartin miehet:

Kapteeni Kant Rautaleuka

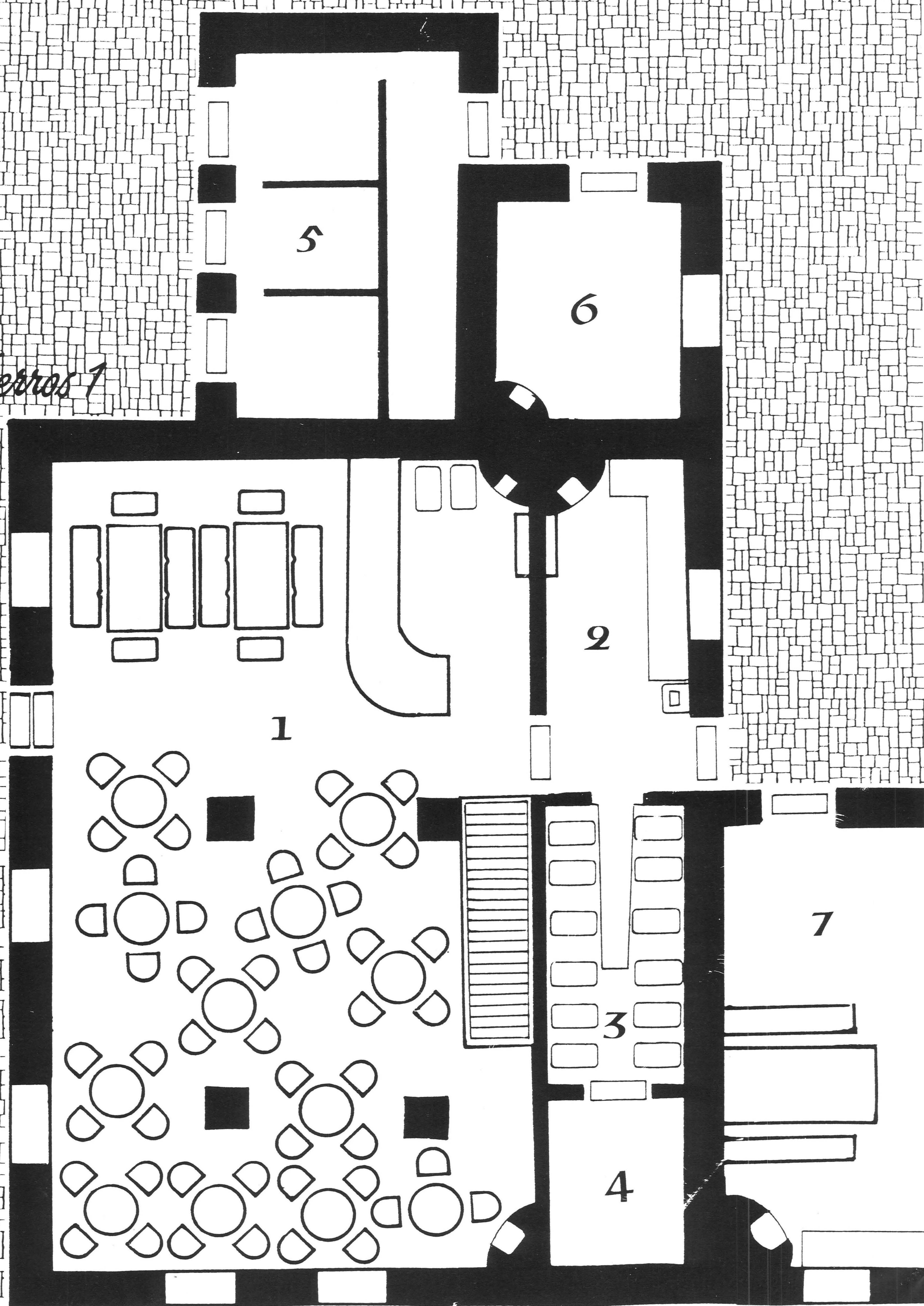
Neljännen tason taistelija, nahkahaarniska ja lyhytmiekka. Osumapisteitä 25

Muut miehet

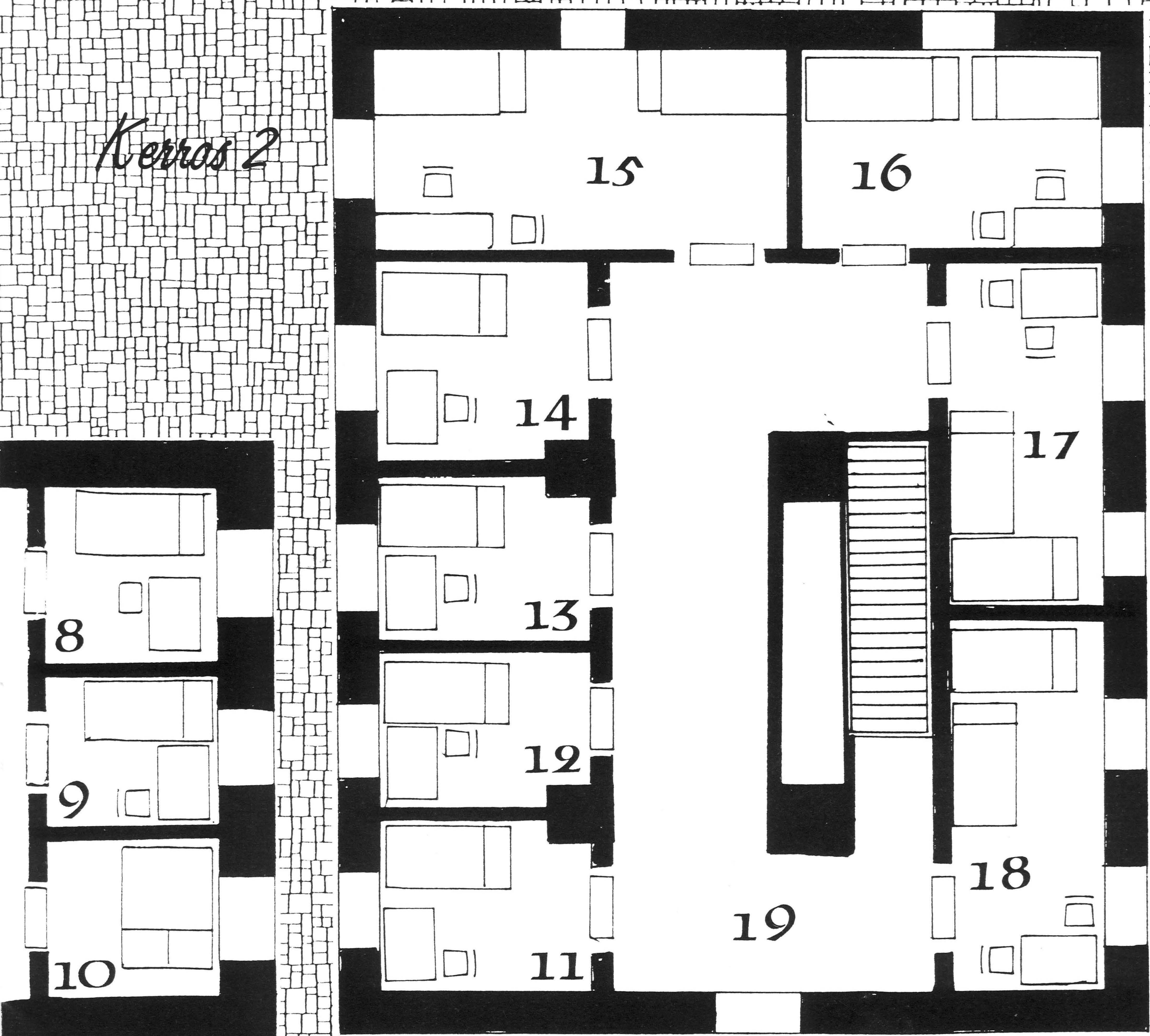
Toisen tason taistelijoita, nahkahaarniskat ja lyhytmiekat. Osumapisteitä 15 kullakin.

Vartiokaartin miesten nujertamisesta ei jaeta kokemuspisteitä.

Kerros 1



JUOPUNEEN ANKAN MAJATALO



NYRKKITAISTELUT



Rystyset verillä eli iloiset kapakkatappelumme

"Flint iski hoipertelevaa ritaria leukaperiin, ja tämä tuupertui rojahtaen maahan. Hän pyyhkäisi viiksiään ja naureskeli juomasammiossa uiskentelavalle Radagast-velholle. Hän ei kuitenkaan huomannut takaansa lähestyvää luihua hahmoa, jonka kohotettu käsi piti viinikannua. yhtäkkiä kuului humahdus ja ääni, joka muistutti lihanuijan iskua. Thorgg otti uuden jakkaran käteensä ja valmistautui heittoon. Ulkoa kuului vartiosotilaiden saappaiden kopinaa..."

Niinpä niin, D&D:n säännöstö on jättänyt huomioimatta täysin tällaiset tilanteet. Expert-säännöissä ehdotettiin, että yksi nyrkinisku poistaa yhden osumapisteen. Käytännössä varas tai magiankäyttäjä kuolisi yhdestä iskusta. Realismia! Tämä järjestelmä yrittää parhaansa mukaan simuloida normaalia kapakkatappelua.

Kestopisteinä ei käytetä normaaleja osumapisteitä, vaan lähinnä hahmon rakenteeseen, voimakkuuteen ja tasoon perustuvia väsymyspisteitä, jotka lasketaan seuraavalla kaavalla: Rakenne/2 +voimakkuusbonus + taso = väsymyspisteet (VP).

Esim. kääpiö Flint, jonka rakenne on 11, voimakkuus 18 ja taso 1 saa pisteitä seuraavasti: 6 rakenteesta (pyöristys ylös), 3 voimakkuudesta (+3 bonus) sekä 1 tasosta. Yhteensä siis 10.

Iskut lasketaan normaalilla järjestelmällä. Mikäli hahmo on juovuksissa, haarniskaluokka kasvaa pisteellä ja taisteluheittoihin tulee -1 vähennys. Haarniskaluokat lasketaan normaalisti.

Jos tappelija saa iskun, vähennetään 1 VP (2, mikäli iskijän voima 16-18). Tämä paljaalla nyrkillä. Mahdolliset nyrkkiraudat tuottavat vauriota 2 (3) VP. Vahvat iskut (halko, juomakannu, lentävä esine - kts. myöhemmin) vievät 3 pistettä VP:tä ja saattavat aiheuttaa tajuttomuuden.

Tajuttomuus on mahdollista silloin, kun hahmon pisteet loppuvat tai hän saa vahvan iskun. Pelaaja heittää pelastusheiton halvaantumista vastaan. Jos heitto onnistuu, hahmo pysyy tajuissaan.

Huom! Jos hahmon VP on 0, tarkistus tehdään jokaisella onnistuneella lyönnillä. Vahva isku aiheuttaa vain yhden tarkistuksen. Tajuttomuus kestää 10-60 minuuttiin.

Lentävät esineet: Tappelijat voivat myös heitellä tavaroita. Tämä sopii varkaille tai puolituisille. Osumissa käytetään normaaleja taulukoita. Kantomatka on lyhyt (+1 bonus). Jos heitetty esine on pieni, se tuottaa 2 pistettä vauriota. Isommat esineet (jakkara) tuottavat enemmän (LM päättää tilanteesta riippuen), mutta heittoihin tulee -2 tai -3. Isot esineet luetaan aina vahvoihin iskuihin, mutta pienet ainoastaan, jos ne osuvat päähän (taisteluheitto 19-20).

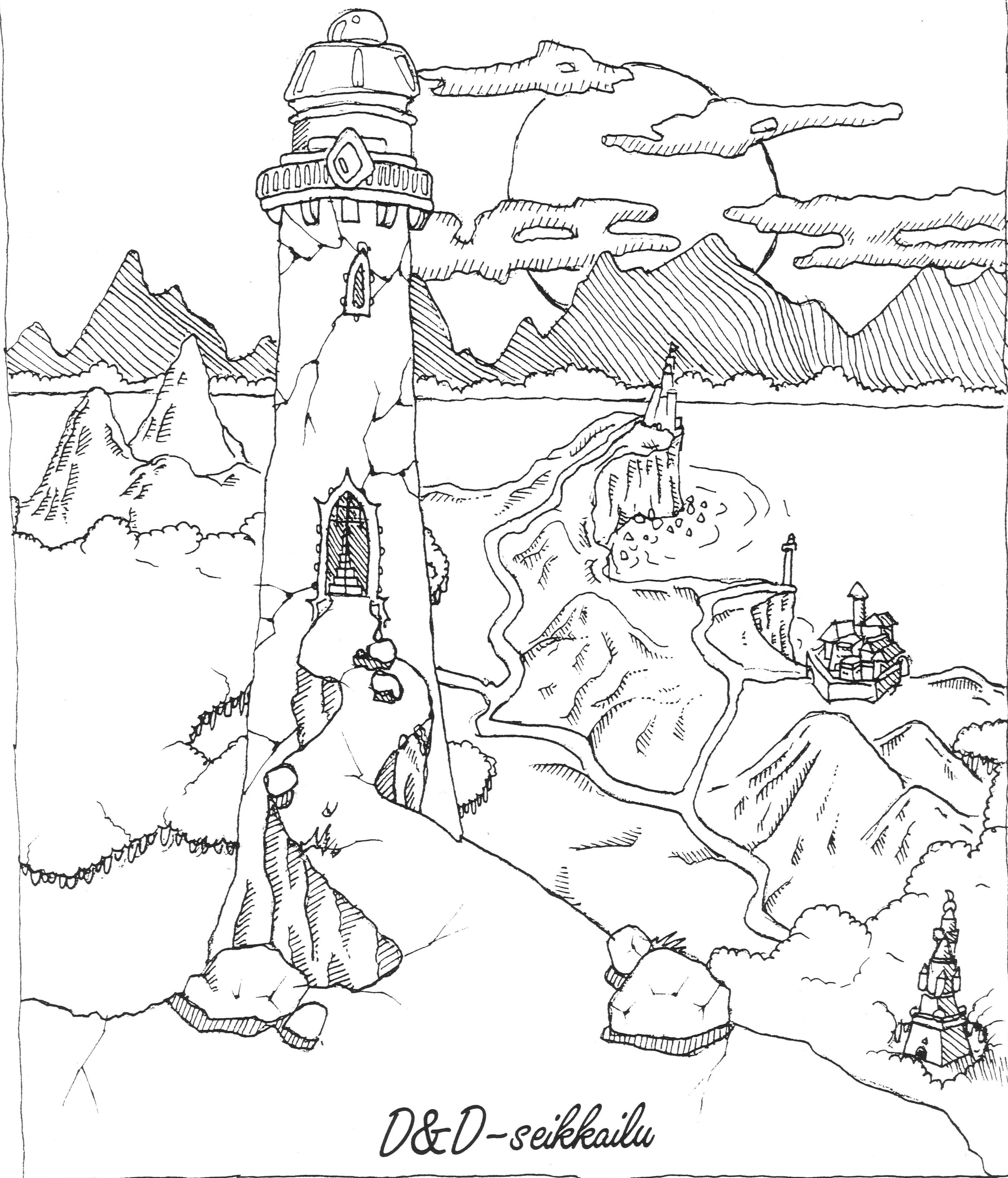
Varkaan kykyjä voi käyttää aivan hyvin tappeluissa. Jos uhri on juopunut, tulee onnistumismahdollisuuteen 10% lisäys. Takaapäin yllätettäessä kasvaa iskun voima yhdellä ja kohteeseen osuu +1 helpommin.

Lisäsääntöjä: Luolamestari voi tehdä esimerkiksi painimisen ja uhrin juoma-altaaseen viskaamisen osalta, mutta nämä riittänevät aluksi. Tappamisiin!

Ged the Greenhair

PS. Ja nyt seikkailijat suoraan Juopuneen Ankan majataloon - riitaa haastava Kant Rautaleuka on jo matkalla...

Varkaiden Torni



D&D-seikkailu

D&D-seikkailu 3-4. tason ryhmälle

VARKAIDEN TORNI

Antti Kivelä ja Otso Lähdeoja + Toimitus

Tausta pelinjohtajalle:
Torni sijaitsee 4 kilometrin päässä Thresholdista kaakkoon. Se on yksi monista Rautarenkaan piilopaikoista. Rautarengas on yksi kolmesta suuresta rikollisorganisaatiosta Karameikoksessa. Sen jäsenet ovat yleensä varkaita, taistelijoita tai magiankäyttäjiä. He toimivat yleensä vakoilijan, orjakauppiaan, salamurhaajan tai varkaan tehtävissä. Vaikka tornin väkiluku on pieni, ei sitä silti ole tarkoitettu pelattavaksi 'mennään ja tapetaan'-tyylillä. Pelissä on tarkoituksena tappaa ainoastaan ylimmässä kerroksessa oleva magiankäyttäjä. (Ja muista, että tornin muutkin asukkaat yrittävät ottaa pelaajat hengiltä.)

SEIKKAILU

Istutte tyypillisessä kapakassa Thresholdin kaupungissa. Noin yhdeksän aikaan illalla tulee pöytäänne istumaan keski-ikäinen mies, joka tarjoaa teille työtä pienestä palkkiosta. Mies juttelee pitkään niitä näitä, kunnes pääsee kierreellen asiaan. Tarkoituksena olisi käydä ottamassa eräs magiankäyttäjä hengiltä. Maagi asuu Tornissa noin 4 kilometriä kaupungista kaakkoon.

(Palkkion voit keksiä itse, mutta tärkeintä on , että saat pelaajat tornille.) Mies ei helpolla paljasta motiiveitaan, mutta avokätinen oluentarjonta irrottaa kielen kantimistaan ja mies kertoo, että maagi kuuluu johonkin salaseuraan ja on vastuussa hänen perheensä orjiksi myymisestä. Lähes tuoppiinsa kyynelehtien mies kertoo päässeensä itse vaivoin hengissä pakenemaan näiden konnien kynsistä. Jos pelaajat nielaisevat tarinan, he voivat rientää suoraan tornin luo jakamaan oikeutta. Jos pelaajat keksivät jonkin keinon saada oikea totuus irti miehestä (loitsu, maaginen apuväline tms.), he saavat tietää, että "perhe" oli itseasiassa miehen oma orjalasti, jonka hän menetti maagin huijattua häntä kaupoissa. Maagi antoi apulaisilleen tehtäväksi miehen toimittamisen koiranputkea kasvamaan, mutta vanhassa ketussa oli veteraanin sitkeyttä ja hän selvisi hengissä. Niin tai näin, pelaajat voivat silti lähteä oikaisemaan tämän tornin kokoisen vääryyden ja filosofoida matkalla sitä, kuinka "paha aina kääntyy itseään vastaan".

TORNI

On keskipäivä. Olette juuri saapuneet tornin juurelle ja näette kuinka se kohoaa jylhänä yläpuolellenne.

1 Eteinen
Olette eteisessä, joka on osapuilleen tyhjä lukuunottamatta koilliskulmassa olevaa patsasta .Patsas esittää taistelijaa miekka kädessä. Oviaukko länteen päin.

Patsas ei ole mitenkään erikoinen eikä huoneesta löydy mitään kiinnostavaa.

2 Eteishalli
Huone on melko laaja ja sen pohjois- ja eteläseinämillä on lipastolaatikostot. Luoteiskulmassa on kierreportaat ylös ja länsiseinällä pariovet.

Lipastosta löytyy erinäisiä tarve-esineitä kuten kyniä, paperia sekä mustepullo. Laatikossa on myös joitakin huonokuntoisia kirjoja, jotka kertovat Thresholdin historiasta. Huoneesta ei muuten löydy mitään huomiota herättävää.

3 Keskushuone
Huone on hyvin hieno ja sen keskellä on punainen matto. Huoneen koillis-, kaakkois-, lounais-, sekä luoteiskulmissa on viittoihin sonnistautuneita varkaita esittävät patsaat. Ovia on kolme kappaletta pohjoiseen ja etelään, sekä itään ja länteen pariovet.

Patsaat ovat kristallia ja koilliskulmassa oleva patsas on elävä. Se hyökkää vain, jos heität 5-6 kuusisivuisella nopalla. Elävä patsas: Hl:4, Op:21, Hyökk 2, Vaurio 2n6, Pelastusheitto Ta3, Kok : 35

4 Varastohuone
Huone sisältää kolme tummaa viittaa,kahdet kenkäparit sekä kahdeksan kappaletta isoja säkkejä, jotka ovat tyhjiä. Huoneen lattialla on erittäin likainen räsyinen matto. Ovi etelään.

Huoneesta löytyy haltijakenkäpari. Kenkien käyttäjä pystyy kulkemaan lähes äänettömästi.

3a Porrashuone
Huone on melko pieni ja tyhjä lukuunottamatta tikapuita, jotka ovat keskellä lattiaa.

(Kerroksen 1 tikapuut eivät vie alaspäin)

3b Porrashuone
Huone on täysin tyhjä lukuunottamatta keskellä lattiaa olevia alaspäin vieviä tikapuita.

5 Tyhjä huone
Huone vaikuttaa tyhjältä.

Huoneesta ei löydy mitään, eikä siellä ole salaovia tai hirviöitä.

6 Keittiö
Huonetta käytetään eräänlaisena keittiönä ja sen seinillä on kaappeja ja hyllyjä, jotka sisältävät erilaisia tarve-esineitä. Huoneessa on myös pieni pöytä ja puukäyttöinen hella. Huoneen lattialla on lisäksi pieni valkoinen matto.

Kaapeissa on lautasia, patoja sekä kattiloita. Hyllyiltä löytyy vain puukko ja köysi.

7 Asehuone
Huone on selvästi asevarasto ja seinillä roikkuu erilaisia aseita, kilpiä ja pari haarniskaa. Pikaisen laskutoimituksen jälkeen toteatte, että huoneessa on 4 pitkää jousta, 1 kahdenkäden miekka, 2 pientä miekkaa, 4 varsijousta, 2 kilpeä, 2 nahkahaarniskaa sekä 20 nuolta ja 30 varsijousen nuolta. Huone on muuten tyhjä.

Pelaajat voivat ottaa aseita, mutta jos he alkavat ottaa niitä mielestäsi liikaa, keksi heille jotakin vänkää. (Esim. miekassa on iso lovi tai haarniskasta puuttuu toinen hiha.)

8 Ruokailusali
Tullessanne huoneeseen havaitsette huoneen perällä seisovan vihreään viittaan sonnustautuneen naisen. Naisella on pitkämiekka aseenaan. Huone on suuri ruokailuhuone, jossa suuren pöydän ympärillä on 14 tuolia. Huoneen koilliskulmassa on kierreportaat ylöspäin. Kaakkoiskulmassa on palava takka. Lounais- sekä luoteiskulmissa on magiankäyttäjiä esittävät patsaat. Lattialla on suuri vihreä matto. Hetken oleskeltuanne huoneessa huomaatte, että nainen hyökkää.

Huoneesta ei löydy mitään. Nainen: Hl 6, Op 13, Hyökk 1, Vurio n8, Pelastusheitto Va4, Kok:75 Naiselta löytyvät tavarat: 30 kp rahaa sekä tikari + 1 ja nahkahaarniska.

9 Porraskäytävä

Tämä on pieni käytävänpätkä tikapuiden alapäässä. Käytävä laajenee kolmen metrin päässä itään.

Huoneesta ei löydy mitään.

10 Tuhottu Huone

Tulitte huoneeseen, joka laajenee pohjois-etelä suuntaisesti. Maassa on kivisoraa ja seinät ja katto ovat kiveä. Pohjoisessa ja etelässä on neliömetrin kokoiset syventymät, ja päättelette, että niitä käytetään vartiointitarkoituksiin. Tällä hetkellä niissä ei kuitenkaan ole ketään. Käytävä, jota tulitte huoneeseen, näyttää jatkuvan itään.

Huoneesta ei löydy mitään erikoista, kummassakin syvänteessä on huonokuntoiset tuolit. Maassa on kaatunut pullo, mutta sen aine on ehtinyt valua maahan ja kuivua kivisoraan.

11 Ansa

Kun pelaajat tulevat käytävän kulmaukseen, tippuu jonossa viimeisenä kulkenut luukusta alas syvänteeseen. Kun peliaikaa on kulunut puoli minuuttia, kerro pelaajalle, että syvänteen seinistä on alkanut työntyä kolme keihästä kummaltakin puolelta hyvin hitaasti.

12 Vipusyvänne

Tulette pieneen syvänteeseen, jonka seinillä on kaksi vipua. Käytävä jatkuu pohjoiseen päin syvänteen kohdalta.

Jos pelaajat koittavat vetää vivusta, niin oikeanpuoleinen avaa ansaluukun ja vasemmanpuoleinen pysäyttää keihäät. Noin kolmen minuutin kuluttua ansaan pudonnut kuolee, keihäiden työntyessä hänen lävitsensä. Kun keihäät on pysäytetty ja luukku avattu, ei pelaaja pääse ylös kuopasta ilman köyttä. Jos pelaajilla ei ole köyttä, eivätkä he hae sitä keittiöstä, he eivät saa pudonnutta ylös kuopasta.

13 Patsashuone

Huone on kahdeksankuutioisen muotoinen ja sen itä- ja länsiseinillä on patsaat. Käytävä jatkuu pohjoiseen.

Huoneesta löytyy salaovi (huone 14). Itäisellä puolella oleva patsas herää henkiin pelaajien tutkiessa huonetta. Patsas on kristallia. Patsas: Hl 4, Op 20, Hyökk 2, Vaurio 2n6, Pelastusheitto Ta3, Kok:35

14 Salahuone

Tulette huoneeseen, jota käytetään varastettujen tavaroiden aarrekammiona. Se on pullollaan aarteita. Huoneen seinät valkoiseksi maalattua kiveä. Huone on kooltaan melko pieni, mutta korkea. Ei muita ovia kuin se länteen päin johtava, josta tulitte.

Huoneesta ei löydy muita salaovia. Huoneessa olevat aarteet: 2100kp, 400hp, 2 jalokiveä (arvo 4*500kp), 2 rannerengasta (arvo 2*200kp) sekä pieni arkullinen platinapaloja. Platinapaloja on 200 kpl (arvo 200*5kp)

15 Vartiohuone

Tämä huone on vain neliömetrin kokoinen vartiohuone. Huoneen takana on luultavasti kidutuskammio. Vartiohuoneessa on vartija ketjupaitaan sonnustautuneena. Vartija käy kimppuunne. Vartijalla on aseenaan sotavasara. Ovet: itään ja länteen.

Vartija: Hl 5, Op 10, Hyökk 1, Vaurio 1n6, Pelastusheitto Ta2, Kok 20. Vartijalta löytyvät esineet: ketjuhaarniska, sotavasara ja avain. Avain sopii vankihuoneeseen.(huone 16)

16 Vankila

Tulette etovan hajuiseen huoneeseen, jossa on hyvin pimeää, mutta pystytte näkemään ovesta tulevan valon avulla. Lattialla lojuu kauheannäköisiksi kidutettujen kääpiöiden ruumiita. Toteatte paikan olevan kidutuskammio. Lattialla on tummaa verta joka puolella. Huoneesta ei löydy mitään kivaa. Seinät ovat kiveä samoin katto ja lattia. Huoneessa ei ole muita ulospääsyteitä kuin se, josta tulitte.

17 Lukittu huone

Huoneen ovi on lukossa. Jos pelaajilla on avain:

Huoneessa on hyllyjä täynnä erilaisia pulloja. Jotkut ovat läpinäkyviä ja sisällä oleva aine näyttää myrkyltä. Useimmat pullot ovat täysiä, mutta joukossa on myös tyhjiä. Huoneen perällä on pöytä, jonka päällä on muutama nahkainen leili ja pieni laatikko. Laatikon kansi on hieman raollaan.

(Avain löytyy magiankäyttäjän kaulasta riippumasta.) Huoneesta ei löydy mitään mielenkiintoista. Lähes kaikissa pulloissa ja leileissä (joita on kolme) on myrkkyä, Yhdessä leilissä on näkymättömäksi tekevä juoma. Jos pelaaja juo sitä, hän muuttuu läpinäkyväksi. Jos joku pelaajista juo myrkkyä tyhmyyksissään, hän kuolee välittömästi.

18 Alttarihuone

Huone on valkoiseksi maalattu ja siellä on alttari. Alttarille polvistuneena näette kolme miestä, jotka pikaisen vilkaisun jälkeen näyttävät temppeliritareilta. He eivät näytä huomanneen teitä. Alttarin päällä on kaksi kynttilää ja yksi pyhä symboli. Huoneen lattialla on valkoinen matto. Ei muita ovia kuin se, josta tulitte.

Alttarin alta löytyy rautanuija + 1 ja parantava juoma. Temppeliritarit: 1: Hl 3, Op 15, Hyökk 1, rautanuija, Vaurio 1n6, Pelastusheitto Te3, Kok 35 2: Hl 4, Op 14, Hyökk 1, rautanuija, Vaurio 1n4, Pelastusheitto Te3, Kok 35 3: Hl 3, Op 14, Hyökk 1, rautanuija, Vaurio 1n6, Pelastusheitto Te3, Kok 35

Temppeliritarien loitsut:

1: pimeys, aiheuta pelkoa

2: paranna pienet haavat*2

3: Aiheuta pieniä haavoja*2

Temppeliritarien taktiikat:

1: Ensimmäisenä tekee aiheuta pelkoa -loitsun. Lopun ajan taistelee rautanuijalla.

2: Taistelee kahden käden rautanuijallaan. Tarvittaessa tekee parannusloitsun

3:Taistelee rautanuijalla. Luolamestari saa päättää, tekeekö loitsuja.

Temppeliritareilta löytyvät tavarat: 3* levyhaarniska, 3* rautanuija

19 Makuuhuone

Tulette pieneen huoneeseen, joka on selvästi jonkun talon asukkaan nukkumishuone. Huoneen lounaisnurkassa on aivan pieni laatikosto, jossa on kaksi laatikkoa. Koillisnurkassa on vuode, joka on hyvin huolellisesti pedattu. Huoneen lattialla on pieni punainen matto. Seinillä on mustat tapetit.

Sängyn alta löytyy erittäin likaiset ruskeat kengät. Laatikossa on vain joitakin vaatteita ja kampa. Laatikoston päältä löytyy vanha kirja, jossa kerrotaan varastamisesta; sen perusteella huone on varmaan jonkun

varkaan. Ovia ei ole muita kuin se, josta pelaajat tulivat.

20 Makuuhuone

Tulette jonkun huoneeseen ja näette oitis koillisnurkassa olevan vuoteen päällä nukkuvan varkaan. Hänen aseensa ovat sängyn vieressä olevan tuolin päällä. Ei ovia muualle.

Huoneesta ei löydy mitään muuta kiinnostavaa kuin nukkuva varas. Kovalla painostuksella varas kertoo maagin asuvan talon ylimmässä kerroksessa. Varkaalta löytyvät tavarat: 35kp pienessä nahkapussissa, punaiset korvakorut, arvo 1000kptä. Tuolilla olevat aseet: lyhytmiekka ja tikari. Varas: Hl 9, Op 8, Hyökk 1, Vaurio 1n4, Pelastusheitto Va2, Kok 20 Huoneessa on myös samanlainen lipasto kuin huoneessa nro 19, mutta sieltä ei löydy mitään mielenkiintoista. Voit lukea huoneen 19 lipaston sisällön.

21 Käytävä

Pitkä käytävä, jonka itäisellä seinämällä on ovi. Käytävän luoteinurkassa on kierreportaat alas. Ovet: 2 pohjoiseen, 2 etelään ja 1 itään.

22 Makuuhuone

Tulette varkaan makuuhuoneeseen, joka on hyvin sotkuinen. Vaatteita ja kirjoja hujan hajan lattialla levällään. Huoneen vuode on petaamaton ja selvästi näkyy, että huoneessa asuu joku. Lattialla punainen matto, johon kaatunut maalia tai jotain muuta vihreätä ainetta. Huoneen luoteisnurkassa on laatikosto ja kaakkoisnurkassa vuode.

Lattialta ei löydy mitään kiinnostavaa ja kirjatkin kertovat aseista ja varkaista. Laatikossa on: kampa, peili, mustepullo ja sulkakynä, köysi ja iso kasa tyhjiä papereita. Papereiden alta löytyy "suojele magialta" -loitsukäärö.

23 Makuuhuone

Huone on täynnä erilaista roinaa. Lattialla on tyhjiä oluttuoppeja ja huoneen nurkassa on oluttynnyri (täysi). Lattialla on vihertävä matto. Maton päällä on sekasorron vallassa olevia pieniä paperipinoja. Lattialle on heitelty myös muutamia omenanraatoja ja vaatekerta. Huoneessa ei ole muita ovia kuin se, josta tulitte. Huoneen luoteisnurkassa on pieni laatikosto.

Huoneesta ei löydy mitään mielenkiintoista ja laatikoissa on vain erilaisia tarve-esineitä. Kun pelaajat ovat olleet hetken huoneessa, sinne saapuu hyvin rumannäköinen ihminen. Ihminen: Hl 4, Op 10, Hyökk 1, Vaurio 1n6, Pelastusheitot Ta2, Kok 20. Taistelijan tavarat: Lyhytmiekka, kilpi, pieni nahkapussi, jossa 60 kp sekä ketjuhaarniska.

24 Iso makuuhuone

Tulette huoneeseen, jossa nukkuu kolme miestä. Huoneen keskellä on lipasto, jonka päällä on pieni vihreä liina. Pikaisen silmäyksen jälkeen toteatte miehet temppeliritareiksi. Huoneessa ei ole muita ovia.

Lipastossa on: Kampa, peili ja kasa vaatteita. Vaatekasan alla on kaasumuotojuoma.

Temppeliritarit:

1: Hl 3, Op 15, Hyökk 1, Rautanuija, Vaurio 1n6, Pelastusheitto Te3, Kok 35. Loitsut: Pimeys

2: Hl 3, Op 14, Hyökk 1, rautanuija, Vaurio 1n6, Pelastusheitto Te3, Kok 35. Loitsut: Aiheuta pelkoa

3: Hl 3, Op 16, Hyökk 1, Rautanuija, Vaurio 1n6, Pelastusheitto Te3, Kok 35. Loitsut: 2 kpl paranna pienet haavat

Jokaisella temppeliritarilla on aseistuksenaan rautanuijat ja suojanaan levyhaarniskat.

Temppeliritareiden omaisuus:

1: 45 kp pienessä nahkapussissa, hopeinen kaulakoru (50 kp)

2: 67 kp pienessä nahkapussissa, tummanpunainen kaunis viitta (päällä)

3: 60 kp pienessä nahkapussissa, pieni pullo myrkkyä

25 Käytävä

Tyhjää käytävää keskellä olevan huoneen ympärillä. Ovet itään ja länteen. Seinät on tapetoitu koreiksi kirkkaanpunaisin seinävaattein.

Käytävältä ei löydy mitään mielenkiintoista.

26 Käytävä

Tyhjä käytävä, koillisnurkassa on kierreportaat. Ovet; 2 pohjoiseen, 2 etelään ja 1 itään.

27 Makuuhuone

Tulette huoneeseen, jonka seinät on tapetoitu etovan keltaisiksi. Koillisnurkassa on lipasto, jossa on kaksi laatikkoa. Lipaston päällä on kellertävä liina, jonka päällä on kirja. Lattialla on sininen mustaraitainen matto. Maassa lojuu tyhjiä mustepulloja ja matolle on läikkynyt mustetta useaan otteeseen. Huoneen lounaisnurkassa on petaamaton vuode, jolla lojuu papereita. Ovesta on huoneen puolelta katkennut kahva. Huoneessa ei ole muita ovia.

Papereissa on huoneessa asujan piirustuksia örkeistä ja muista kuvottavista olennoista. Laatikot sisältävät: lyhdyn, nahkapussin (tyhjä), pari isoa säkkiä, tyhjiä papereita, nuoliviini (2 nuolta +1). Sängyn alla on täysi oluttynnyri. Lipaston päällä olevan kirjan nimi on "Sata tapaa listiä örkki".

28 Makuuhuone

Astuessanne ovesta sängyn päällä loikoillut taistelija tarttuu miekkaansa ja ryntää teitä kohti. Huoneen koillisnurkassa on pieni lipasto. Huone on maalattu mustaksi.

Taistelija: Hl 4, Op 16, Hyökk 1, Vaurio 1n8, Pelastusheitto Ta3, Kok 35. Taistelijan tavarat: Pitkämiekka, kilpi, ketjuhaarniska, nahkapussi, jossa 60 kp. Lipaston laatikot ovat tyhjiä. Sängyn alla on tyhjiä oluttuoppeja.

29-30 Makuuhuone

Huone näyttää tyhjältä. Huoneen kaakkoisnurkassa on lipasto, jossa on kaksi laatikkoa. Luoteisnurkassa on vuode.

Huoneesta ei löydy mitään mielenkiintoista. Lipaston laatikoissa on tarve-esineitä: Kampa, peili, mustepullo, sulkakynä, paperia ja vaatteita.

31 Makuuhuone

Huoneen pohjoisseinällä on lipasto, jossa on neljä laatikkoa. Huoneen eteläseinällä on kaksi vuodetta. Ovet itään ja länteen.

Hetken kuluttua huoneeseen saapuu vihreään viittaan sonnustautunut varas. Varas pitää kädessään tikaria. Laatikoissa on oluttuoppeja, vaatteita, peikkojen ja örkkien pääkalloja. Yksi kalloista on erittäin painava (se on täytetty kuparirahoilla, joita on noin 200). Varas: Hl 7, Op 16, Hyökk 1, Tikari, Vaurio 1n4, Pelastusheitto Va4, Kok 75 Varkaan tavarat: Nahkahaarniska, tikari, 80 kp kaulapussissa, kultainen kaulakoru (200 kp).

32 Käytävä

Käytävä ympäröi keskellä olevaa huonetta. Ovet pohjoiseen ja etelään.

33 Ampumahuone

Huone on täysin tyhjä. Seinät on tehty kivestä ja niissä on pieniä ampuma-aukkoja.

34 Suihkulähdehuone

Huoneessa on valkoiset seinät ja huoneen keskellä on pieni suihkulähde. Huoneen jokaisessa nurkassa on patsas. Ovet etelään ja pohjoiseen. Huoneen luoteiskulmassa on varasta esittävä patsas.

Patsaan jalustan alla on pienessä salalokerossa kaksi rubiinia (500 kp molemmat). Salalokero on ansoitettu, mutta ansan neulaa ei ole myrkytetty, joten lokeroa avaava hahmo saa vain ylimääräistä sydämentykytystä. Huoneen lounaisnurkassa on taistelijaa esittävä patsas. Koillisnurkassa on temppeliritaria esittävä patsas. Huoneen kaakkoisnurkan syvennyksessä on magiankäyttäjää esittävä patsas. Syvennyksessä lymyää kaksi varasta, jotka hyökkäävät, kun pelaajat saapuvat lähelle.

Varkaat: Hl6, Op10/12, hyökk 1, Lyhytmiekka, vaurio 1n6, Pelastusheitto Va3, Kok 35/varas. Varkaiden tavarat:Molemmilla lyhytmiekat, nahkahaarniskat, ja rahapussit (30kp ja 45 kp).

35 Maagin huone

Tulette huoneeseen, jonka keskellä on iso pöytä. Pöydän päällä on paljon kääröjä ja vanhoja pergamentteja. Huoneessa on vanha ja ummehtunut haju ja sieltä on ovet etelään ja pohjoiseen. Huoneen kaakkoiskulmassa on pieni kaappi ja seiniä peittää verenpunainen verho. Pohjoisessa olevan oven molemmilla puolilla on patsaat, jotka esittävät maageja. Lattia on päällystetty valkoisilla marmorilaatoilla.

Kaapista löytyy Parantava sauva ja kaksi örkin pääkalloa. Pöydän päällä olevat käärötja pergamentit: Loitsukäärö, jossa maaginen ohjus (3 latausta) ja kilpi-loitsu. Viisi pergamenttia täynnä asiatietoa karameikosin asevoimista (aseistus ja taktiikat). (Voit keksiä itse lisää.) Koillisnurkassa olevan patsaan alla on 30 pulloarommia, 8 pulloa viskiä ja 13 pulloa likööriä. Jos pelaajat innostuvat juomaan liikaa, he voivat sammua 1n6 kierroksen ajaksi.

36 Maagin makuuhuone

Vuoteen edessä seisoo kokonaan tummanpunaiseen kaapuun sonnustautunut velho, joka tuntuu tuijottavan jokaista suoraan silmiin ja sanoo "Olenkin jo odottanut teitä".

Huoneessa ei ole muita ovia. Huoneessa ei ole kiinnostavia tavaroita.

Maagi: Hl 7, Op 18, Hyökk 1, Vaurio loitsu/1n4 (+ 2 heitettäessä, + 1 lähitaistelussa), Pelastusheitto Ma5, Kok 425.

Maagin loitsut: Taso 1 - Sulje oviaukko, Uni. Taso 2 - Jatkuva valo, Levitaatio. Taso 3 - Lentämisloitsu.

Maagin tavarat: Kaulassa roikku avain (huoneeseen nro 17), suojaussormus + 1, tikari + 1 (heitettäessä + 2) ja kultainen otsapanta (250 kp).

Maagin taktiikat:

Ensimmäinen kierros: Maagi tekee uniloitsun ja lähtee siirtymään kohti ovea.

Toinen kierros: Taistelee tikarillaan kohti ovea. Jos maagin op:t ovat vähissä, hän pakenee ovesta ja heittää Sulje oviaukko -loitsun perässään., jonka jälkeen hän levitoi pois.

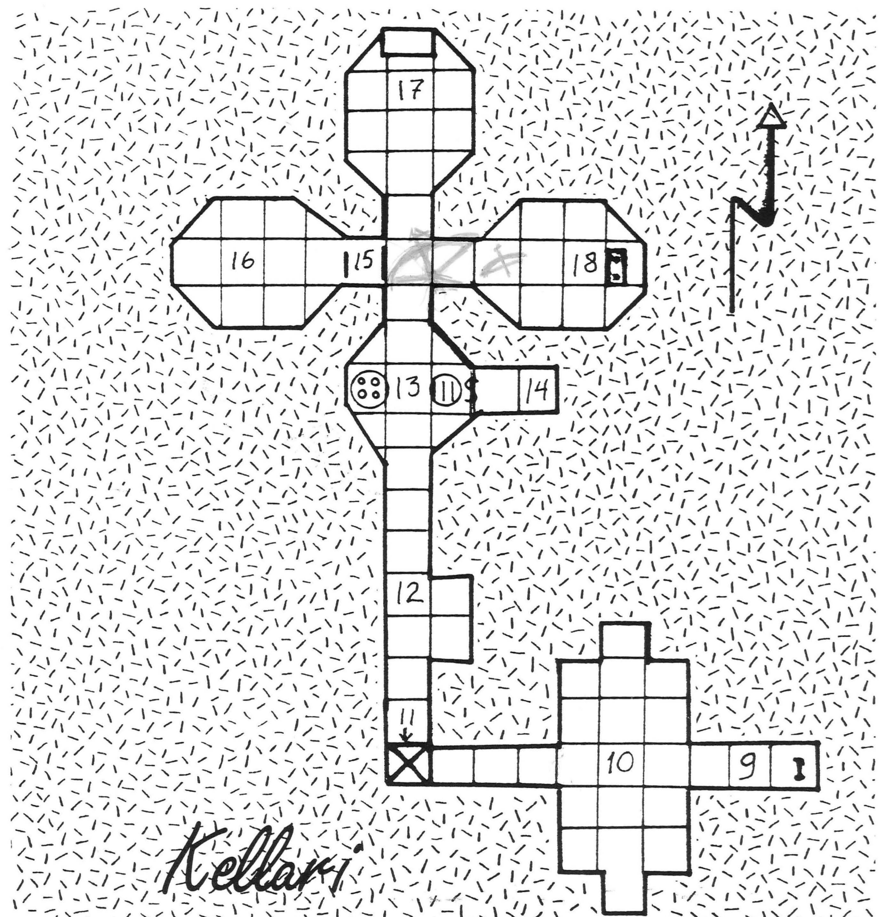
Pelaajilla pitäisi olla mahdollisuus estää maagin pakeneminen. Jos maagi pääsee pakoon, pelaajien tehtävä jää puolitiehen, eikä maagista saada kokemuspisteitä. Tällöin pelaajat eivät tietenkään saa palkkiota kapakassa olleelta mieheltä. Maagin nimi on Mentzer ja hän on rautarenkaan vähäpätöinen alatason johtaja. Jos maagi pääsee pakoon, hän pyrkii Thresholdiin. Tästä voit tehdä jatkoseikkailun.

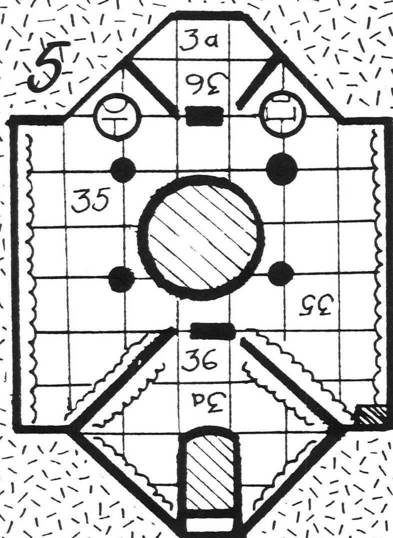
Yleistä seikkailusta

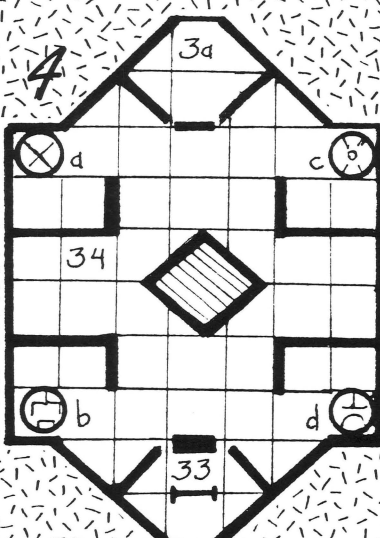
Huoneissa tavattavien varkaiden, temppeliritarien ja taistelijoiden moraali ei ole kovin korkealla. Jos osumapisteet alkavat uhkaavasti lähestyä nollaa, ne kärkkäästi lipeävät paikalta (eivätkä enää vaivaa pelaajahahmoja). Tornissa on vain 17 henkilöä (maagi mukaan luettuna) ja heidän haarniskaluokkansa ovat vaihtelevia (ketteryyden vuoksi). Esim. temppeliritarin päällä on levyhaarniska, mutta haarniskaluokka on 4.

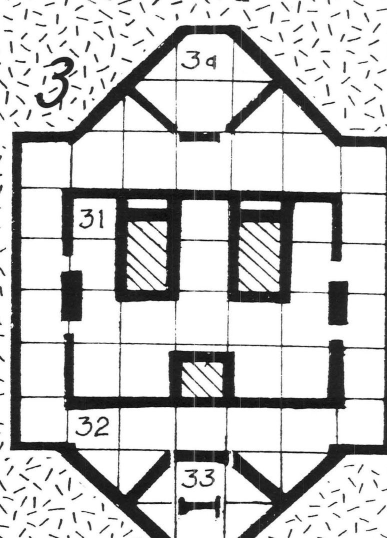
Maagi on vaikea vastustaja, muttei mahdoton, joten älä helpota sitä liikaa. Seikkailu on tarkoitettu omaksi seikkailukseen, mutta voit myös liittää sen omiisi tai valmmiksitehtyihin.

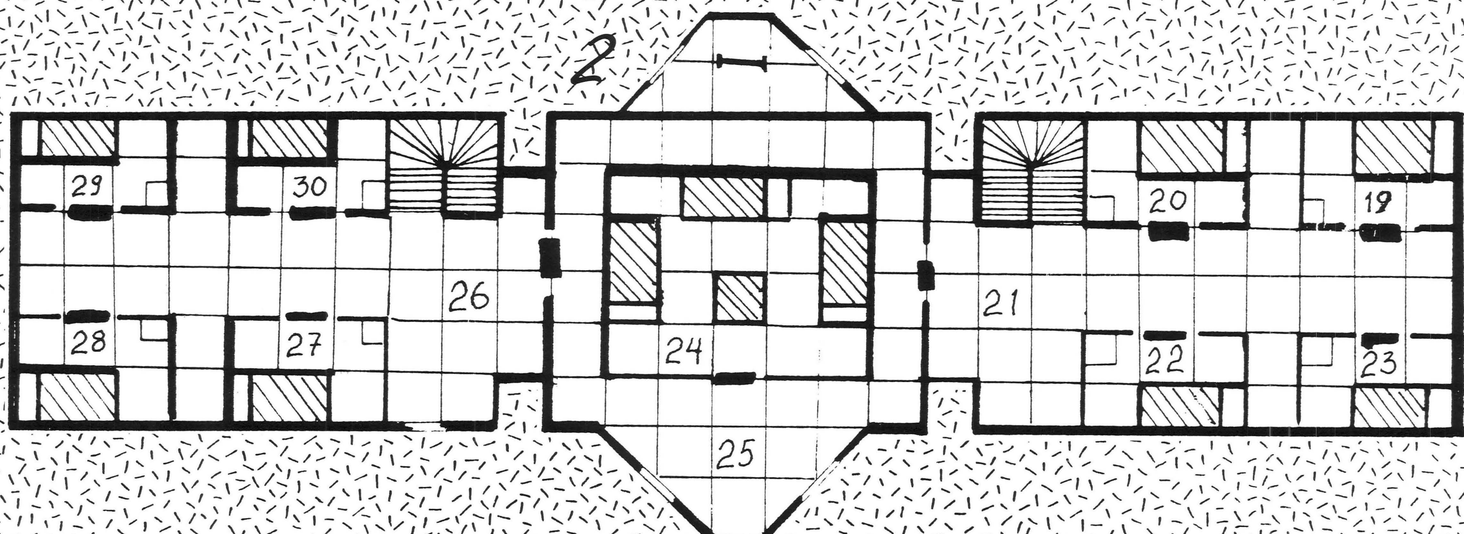
Seikkailu on tarkoitettui 3-4. tason ryhmälle D&D:iin. Jos ryhmä on iso, seikkailu voidaan pelauttaa alhaisemmillakin tasoilla tai sitten vastaavasti pienellä ryhmällä ja korkeammilla tasoilla (ei mielellään yli 5. tason).

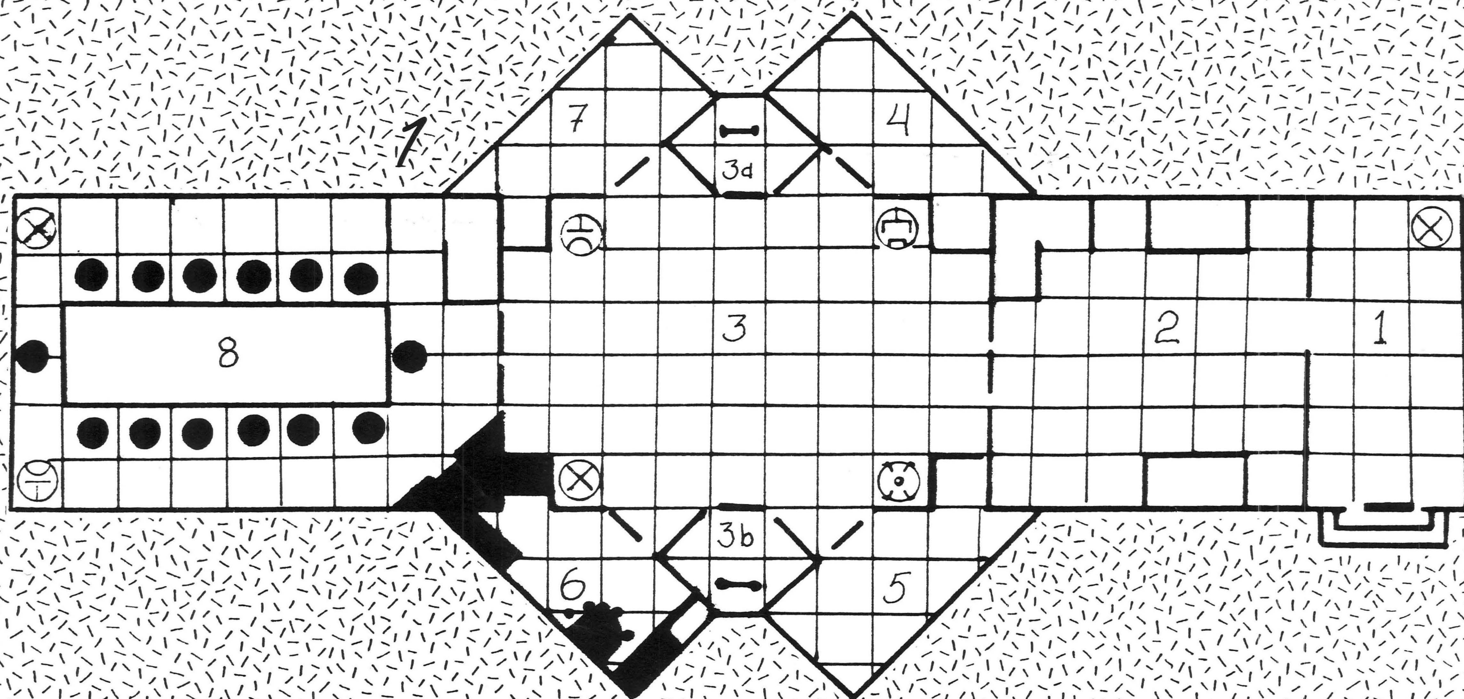



5
3a
36
35
35
36
3d


4
3a
a
c
34
b
d
33


3
3a
31
32
33


2
29
30
20
19
26
21
28
27
24
22
23
25


1
7
4
3d
8
3
2
1
3b
6
5

DUNGEONS & DRAGONS®
FANTASIAROOLIPELI

PERUSSÄÄNNÖT





DUNGEONS & DRAGONS®
FANTASIAROOLIPELI

EXPERT-SÄÄNNÖT





DUNGEONS & DRAGONS®
FANTASIAROOLIPELI

MESTARISÄÄNNÖT



City SOKOS

Grand Duchy of Karameikos,TSR ****

Emirates of Ylaruam,TSR *****

Principalities of Glantri,TSR ****

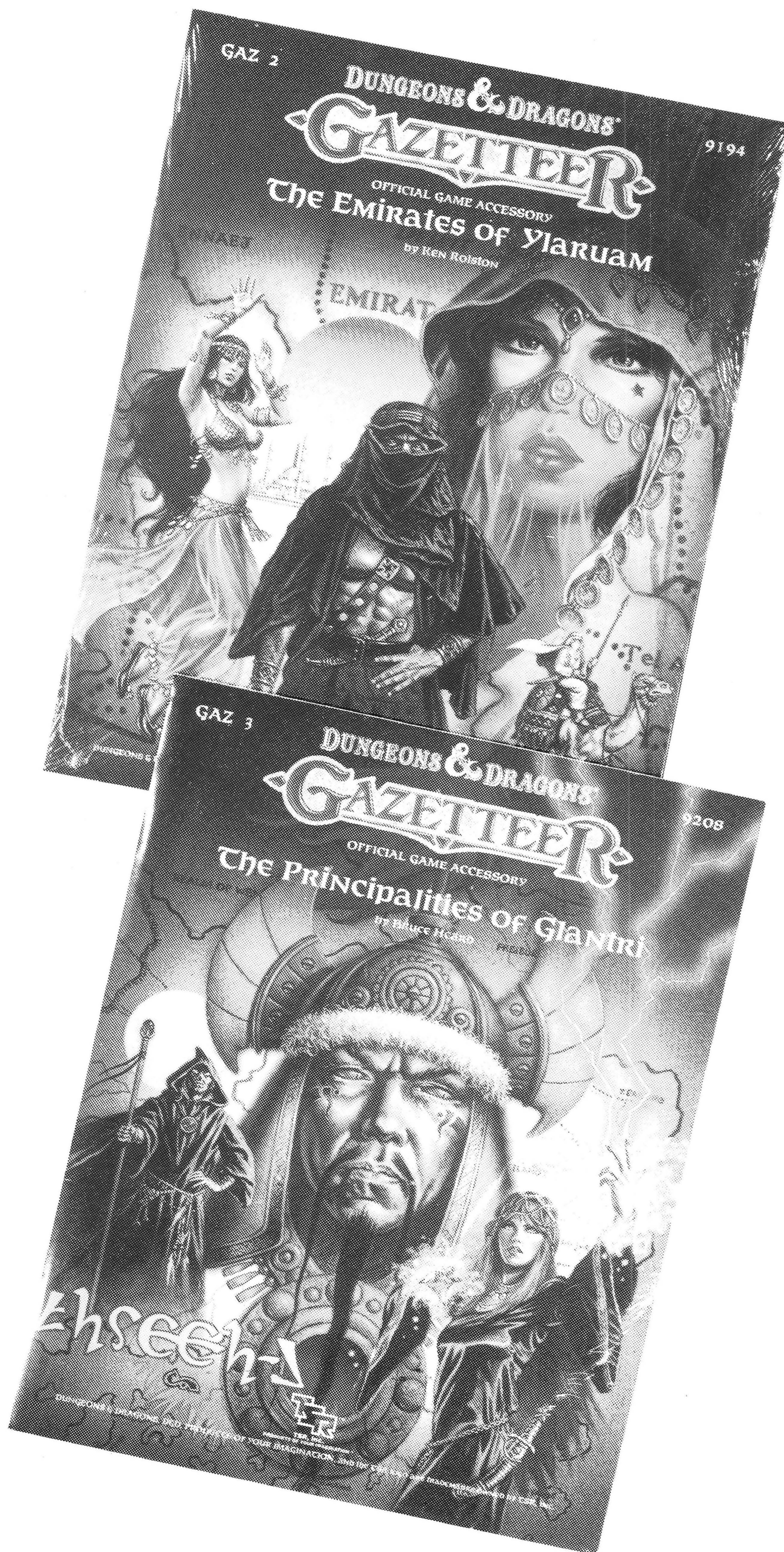
Ville Lavonius

Kussakin Gazetteer-sarjan modulissa kerrotaan yhdestä virallisen D&D-maailman valtiosta. Tämä maailmahan esiteltiin jo Expert-säännöissä ja Masterissa siihen tuli lähes tuhatkertainen kasvu pinta-alaan nähden, mutta 30 uudesta Imperiumista oli vain nimet, eikä yhtään mitään muuta.

Revisoidun Expertin jälkeen ilmestyneissä skenaarioissa tätä maailmaa on jonkin verran kehitetty, mutta vasta nämä Gazetteerit (suomenkielinen nimi tullee olemaan Maakirja) alkavat tehdä siitä kunnon maailmaa. Jokaisessa Gazetteerissä esitellään alue monin tavoin,mm. sen maastotyypeistä, politiikasta, asukkaista, tavoista ja kaupungeista kerrotaan useilla kymmenillä sivuilla. Yleensä keskelle niitattuna on pelaajien osuus. Siinä kerrotaan muutaman henkilön näkökulmasta, mitä alueesta ajatellaan, miten siellä voi rikastua jne. Lisäksi GAZ1 sisältää taito-säännöt D&D:hen (tosin melko ylimalkaiset). Kaikissa on tyypillisiä nimiä alueen asukkaille (ei enää Slaymasteria PH:n nimeksi). Lopussa on ainakin muutama sivu lyhyitä skenario-ohjeita LM:lle sekä yleistä asiaa kampanjoinnista alueella.

Gazetteerit nivoutuvat yhteen ja samaan historiaan, josta ikävä kyllä on vain pätkiä jokaisessa Gazetteerissa (koskien kyseistä aluetta), joten kokonaiskuva historiasta jää saamatta. Pelaajille on oma versio alueen historiasta, joka poikkeaa aika tavalla oikeasta.

Gazetteerit ovat askel oikeampaan roolipelaamiseen TSR:ltä. Modulien sisältämät skenaario-ideat ovat pitkälle ajateltuja, eivätkä pelkkää tappelua. Myös hirviö-ajatusta on uudistettu. Yhdellä alueella asuu vain tiettyjä hirviöitä, yleensä suht'koht samoissa tarinoissa esiintyviä. Gazetteerien mukana on erillinen iso kartta, joka kuvaa paitsi aluetta, esittelee myös sen kaupunkeja. Modulin sisäkansilla on yleensä muutama ihan hyödyllinen kartta.



Grand Duchy of Karameikos (GoK) pohjautuu Expert-sääntöihin ja moduliin B10 Night's Dark Terror. Alue muistuttaa myöhäisaikojen Englantia feodalismin häviämisen jälkeen, nimet kuitenkin tuovat kummasti mieleen suuren ja mahtavan itänaapurimme (Boris Ivanov annetaan esimerkkinä). GoK on omasta mielestäni ehdottomasti paras paikka ensimmäiselle kampanjalle, koska se on hyvin tuttu pelaajille (lohikäärmeitä, ritareita jne). Pelaajien osuus käsittää mm. pelaajien statuksen arvonnan, kahden kansalaisuuden välillä ja kolmen uskonnon välillä valinnan. GoK sisältää paljon EPH:ja, joissa TSR ylittää itsensä; joka ainoa on kunnolla detaljoitu ja monien ympärille syntyy kunnon skenarioita vaivattomasti. Kara-

meikoksen suurin kaupunki, Specularum, on myös detaljoitu. Näin suurta kaupunkia ei kovin pieneen tilaan saa mahtumaan ja tämä osuus onkin jäänyt harmittavan ylimalkaiseksi. Karameikos on kahden kulttuurin törmäyspaikka (venäläinen ja roomalainen) ja koska näillä on eri uskonnot, ovat kahnaukset yleisiä, tästä kehittyy ainakin muutama uudenlainen skenario. Uusia hirviöitä esitellään pari, niistä kovin on ehdottomasti Nosferatu (tasoystävällinen vampyyri). GoK sisältää n.20 skenaariota, suurin osa niistä 4-14 tasoisille PH:lle.

GoKista puuttuu se jokin, se ei kolahda niin kovasti kuin muut Gazetteerit. Johtunee alueen tuttuudesta ja siitä, ettei aina tunne lukevansa fantasiajuttua. Suosittelen tätä kuitenkin varauksetta varsinkin aloitteleville luolamestareille, jotka eivät ehkä ole oivaltaneet ,että D&D on muutakin kuin tappelua ja aarteiden laskemista.

GAZ2, Emirates of Ylaruam (EoY) onkin jo aivan toista maata. Sen tekijä, Ken Rolston, on tämän hetken tunnetuimpia nimiä roolipelialalla. Hänen aikaansaannoksiaan ovat mm. Lankhmar, Paranoia ja pari upeaa Stormbringer-modulia.

EoY sijoittuu Arabiaa muistuttavaan emiiriyhteisöön. Uskontokin muistuttaa paljon islamia (Allah = Nahmeh). Luolamestarille tämä on todella hyvin tehty, lähes jokaisen kappaleen jälkeen on ns. staging-tip, missä annetaan skenaarioidea kyseisen kappaleen sisältöön pohjautuen. Toisin kuin GAZ1:ssa, ei tässä esitetä suurkaupunkeja vaan valokeilassa on Kirkuk, vain 400 asukkaan kylä. Se on esitelty varsin perusteellisesti ja sinne on annettu parisenkymmentä skenaariota. Muiden ideoiden kohteena ovat Tuhannen ja yhden yön tarinoista löytyvät oliot ja esineet. Lisäksi alueen olioihin kuuluvat maailman entiset hallitsijat, liskomiehet, jotka yrittävät palata haudan takaa. Egypti muumioineen kuuluu tietysti tämän modulin antiin.

Kaikki viholliset eivät kuitenkaan ole hirviöitä, alueella asuu myös todella mahtava maagi miljoonine apulaisineen ja Ylaruamin byrokratia voi olla eräs pahimmista vihollisista. Tämä moduli helpottaa LM:n työtaakkaa todella paljon eikä PH:ta joltakin toiselta alueelta kannata vain siirtää tänne, tavallinen taistelija levyhaarniskassaan ei tulikuumalle aavikolle oikein sovi. Paljon parempi on aloittaa aivan uusi kampanja alueella. Jos ostat vain yhden roolipelaamiseen liittyvän tavaran vuodessa, tee itsellesi palvelus, osta tämä moduli. Jos olet AD&D:ssä LM, osta tämä silti, tämä moduli hakkaa 99% AD&D-moduleista 6-0.

GAZ3, Principalities of Glantri (PoG) on 96-sivuinen annos tanakkaa tekstiä ja upeita kuvia. Vasta kolmannessa Gazetteerissä on TSR hankkinut kunnon kuvittajan, GAZ2n ainoa huono puoli oli kuvitus. GAZ3n kuvittaja, Stephen Fabian, ansaitsee hatunnoston EPH:ja ja aluetta yleensä kuvaavista kuvistaan. PoG on paikka, jossa temppelinritarina olo on jo kuolemalla rangaistava rikos. Aluetta hallitsevat maagit ja ainoa heidän hyväksymä uskonto on magiaa voimistava eräänlainen säteily. Tämä Gazetteer on tarkoitettu yksinomaan maageille, lähes kaikki alueen silmäätekevät ovat maageja ja useimmat hyvin korkean tason sellaisia. Aluetta hallitsee Prinssien neuvosto, kaikki prinsseistä ovat vähintäänkin arkkimaageja (18. taso). Jokainen heistä on myös jollakin tavoin epätavallinen, heidän joukossaan on mm. vampyyrejä, liikkejä ja muuta kivaa.

Glantri kostuu näiden prinssien hallitsemista alueista (löytyy mm. Skotlanti, Portugali, Jugoslavia sekä tavallisia että flamenco-haltioita). Moduli sisältää paljon asiaa, mainitsen tässä pari omasta mielestäni tärkeintä. Ensinäkin mukana on ihkauusi kokemus-systeemi maageille, joka on uraauurtava, vähän kokemusta lahdatuista hirmuista ja vielä vähemmän aarteista; sitä vastoin kokemusta tehdyistä taioista ja taikakaluista sekä löydetyistä maageista (ei taikakirjoista). Tätä KOK-systeemiä ei kuitenkaan voi soveltaa kuin Glantriin tai muulle vastaavalle alueelle tehdyssä kampanjassa, sen verran se eroaa normaalista. Säännöt uusien taikojen sekä taikakamojen tekemisestä ovat pikkuhiukka liian ylimalkaiset, mutta paljon paremmat kuin Expert-sääntöjen.

PoG sisältää seitsemän alaluokkaa tavallisille maageille (mm. noitia, necromancereita ja elementalisteja; harmi vain että demonologisti loistaa poissaolollaan). Näillä eri varianteilla ei ole uusia taikoja vaan kukin heistä saa uusia ominaisuuksia, esim.dracologi pystyy tietyn tason saavutettuaan muuntautumaan lohikäärmeeksi, alkemisti tekee taikajuomia ja kryptologit riimuja (lisää tietoa LeGuinin Maameri-trilogiassa). Jättikartan alapuolella on katu-(tai pitäisikö sanoa kanaali-) kartta. Glantri City on Venetsian tavoin rakennettu veden päälle. Kahdeksisenkymmentä kaupungin rakennuksista on detaljoitu, monet niistä suorastaan kerjäävät skenarioita ympärilleen. EPh:jakin tässä modulissa on melkoisesti, niiden joukossa on mm. ensimmäinen kunnon epäkuollut, lainsuojattomia pappeja, normaalista todella paljon poikkeavia haltioita ja monia muitakin outoja hemmoja.

Glantrissa toimii monia salaseuroja (seitsämän salaisen taidon lisäksi mm. kerjäläisten hovi, E.L.F ja F.A.E.R.Y. -nimiset terroristijärjestöt jne.), joihin PH:t voivat liittyä.

Skenario-osuus on mahtava, PoG sisältää tarkalleen kakskyt likimain valmista ideaa ja niiden lisäksi Velhotestin, jonka PH:n täytyy läpäistä päästäkseen yhdeksännelle tasolle. Ideoiden joukosta löytyy mm. Apocalypse Then, jossa ajellaan helikopterigolemilla ja tuhotaan kymmenittäin punaisia lohikäärmeitä (tasosuositus 26-30).

Kaikkein hauskinta Glantrissa on pelata silloin, kun PH:t kuuluvat kilpaileviin klaaneihin ja riitelevät löytämistään kirjoista (niistä saatavaa kokemusta ei jaeta).

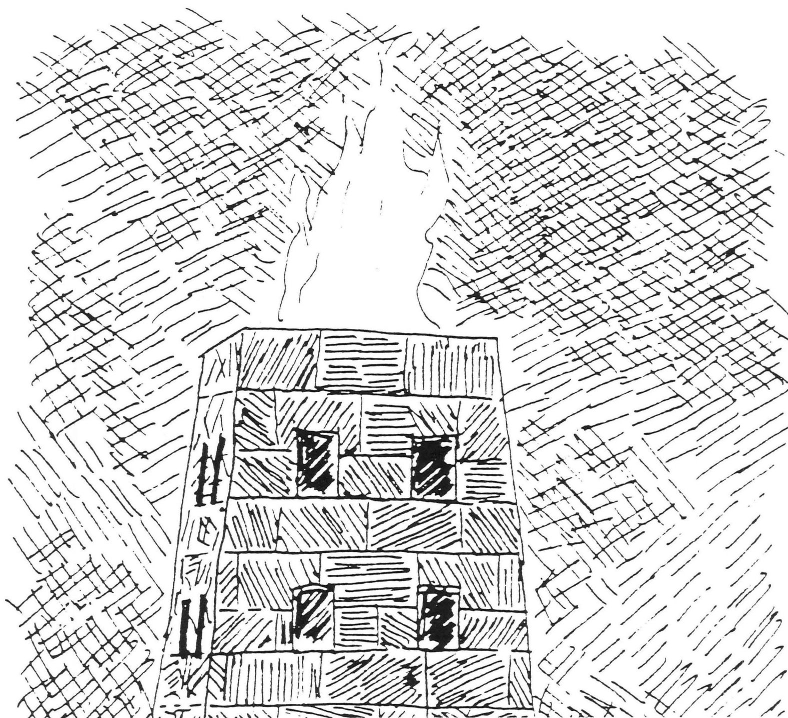
Erinäisistä syistä ainoita arvokkaita asioita Glantrissa ovat aatelistittelit, eikä niitäkään jaeta. Peli Glantrissa alkaa salaseuroineen pikkuhiljaa muistuttaa Paranoiaa; onko se huono asia jää itsekunkin päätettäväksi.

Kuten on jo varmaan käynyt ilmi, ei Glantri ole niitä vakavimpia paikkoja, sieltä löytyy mm. Glantri Vice 'drop your wands and raise your hands'. Kampanja Glantrissa on varmasti unohtumaton kokemus ja suosittelen PoG:a ennakkoluulottomille Luolamestareille.

Kaiken kaikkiaan tämä Gazetteersarjan alku on puhallus raikasta ilmaa jo hieman väljähtyneeseen D&D:hen. Näiden kolmen lisäksi ovat ilmestyneet: GAZ4 Kingdom of Ierendi, GAZ5 Elves of Alfheim, GAZ6 Dwarves ofRockhome, GAZ7 Northern Reaches, GAZ8 The Five Shires, GAZ9 The Minrothad Guilds ja GAZ10 Orcs of Thar, jossa päästään pelaamaan jokaisen seikkailijan lempivihollisia vastaan. Lehden ilmestymisen aikoihin on tullut kolme uutta Gazetteeria, joista uusin on laatikkoversio (Thyatis ja Alphatia).

Taikuuden Torni

Maaginen tervehdys jälleen muutaman kuukauden mentyä ja tervetuloa torniin!
Heti aluksi tahdon kiittää kaikkia Taikuuden tornin ystäviäsiitä tunnustuksesta, jonka annoitte arvostelemalla ensimmäisen TT:n lehden toiseksi kiinnostavimmaksi palstaksi! Toivottavasti taso pysyy vastaisuudessakin yhtä hyvänä ja miellyttää teitä. Mitään erityisen uutta ja mullistavaa ei kevään aikana ole tapahtunut. Turun GameWorld muutti keskustaan päin ja mainittu liike ryhtyi myymään myös tietokonepelejä. Fantasiapelien valikoimiinhan ne ovat kuuluneet jo aiemmin, tosin hyvin suppeana valikoimana. GameWorld aikoo ilmeisesti lohkaista isomman siivun markkinoista laajalla pelitarjonnalla. Onnea yritykselle, tietokonepelejä myyviä putiikkeja ei ole koskaan liikaa!
Uusia suomalaisia pelejä tai seikkailuja on ilmestynyt muutamia. Aikaisimmat lienevät D&D Expert ja D&D Mestari sekä seikkailumoduli Granag, joista mikään ei ole ihan viimehetken uutuus. RQ:lle on ilmestynyt jatkosääntö-moduli ja seikkailu Peikkomaat. D&D:lle on ilmestynyt tuplamoduli Hopeaprinsessan palatsi. Velhojen taistelupeli Warlock on mielenkiintoinen lautapeli, mutta ei sentään kuulu roolipelien alueelle. Kiinnostavimpia ulkomaisia tuotteita ovat olleet Rolemaster Companion III, Merpin Creatures of Middle-Earth, Games Workshopin massiiviset lautapelit Dark Future ja Adeptus Titanicus ja Space Hulk sekä AD&D:n uudet seikkailut mm. Ruins of Adventure sekä Mists of Krynn. Uusittu versio AD&D:sta on tietysti monen toivelistalla.



Pelinjohtajan palsta

Nähtyäni, kuultuani ja seurattuani kymmenien, jos ei satojenkin, pelaajien mielipiteitä ja juttuja pelinjohtajistaan, on mieleen putkahtanut muutama näitä koskeva asia. Ensimmäinen on tuo maailmalta jo tuikituttu, mutta meillä kovin vähän käsitelty asia aarteiden ja esineiden jakamisesta. En tarkoita pelaajien keskenään suorittamaa jakamista, vaan pelinjohtajan pelaajille antamia tavaroita. Ei nimittäin tunnu olevan olenkaan harvinaista, että pelaajat itsekin toteavat pelinjohtajansa olleen aivan liian avokätisen. Pienelläkin ajatustyöllä selvinnee jokaiselle, että tuollainen ylenpalttinen rahan/taikaesineiden/varusteiden jakaminen murentaa vähitellen koko pelin. Ensinnäkin pelaaja-hahmoista tulee aivan liian mahtavia. Heillä on parhaat mahdolliset aseet ja haarniskat heti alussa, heillä on varaa vuokrata väkeä palvelukseensa, jos ei itse halua/uskalla suorittaa jotain tehtävää. Jos vielä repusta löytyy iso nippu maagisia aseita, amuletteja ja muita vempaimia, pystyy pienikin joukko hyvin äkkiä tekemään oikeastaan mitä tahansa. Mistään normaalista hirviöstä ei ole mitään vastusta tällaiselle porukalle, ja pelinjohtaja joutuu keksimään mitä kummallisempia lisäyksiä ja juonia tarjotakseen edes jonkinlaisen vastuksen. Kaiken muun hyvän lisäksi pelaajat yleensä kyllästyvät melko nopeasti moiseen pelaamiseen. Siinä pelinjohtaja ihmettelee sitten itsekseen, miksi porukka lopetti pelaamisen, vaikka hän kohteli heitä niin ystävällisesti!
Onhan toki selvää, että jos pelaamisesta puuttuu kaikki haasteellisuus ja jos arvo/taikaesineet ovat jokapäiväistä kamaa, niin motivaatio laskee kuin ruotsalainen mäkihyppääjä (ponnistamatta alas, ihmeellistä). Eräs peliporukka sai pelinjohtajaltaan rutkasti tavaraa joka seikkailussa, mutta vastapainoksi ne yleensä seuraavalla kerralla otettiin heiltä pois (varastettiin, särkyivät, katosivat tms.). Onko tuollaisessa ottamisessa ja antamisessa paljonkin järkeä, sen voi tietenkin jokainen päättää hiljaa itsekseen. Vaikeaahan se on, olla tasapuolinen ja riittävän "hankala" pelinjohtaja.
Jos kuitenkin itsellekin tuottaa vaikeuksia keksiä pelaajille tarpeeksi kovia vastuksia, lienee aika harkita menneiden aikojen anteliaisuutta uudelleen. Jos pelaajista on tarkoitus kehitellä ylivoimaisia supersankareita, kannattaa miettiä siirtymistä johonkin Teräsmies/Marvel Heroes -peliin.
Toinen seikka, joka minua itseäni häiritsee, on joidenkin pelinjohtajien ja myös pelaajien uskomaton into sääntöjen noudattamiseen kirjaimellisesti. Vaikka lähes jokaisen roolipelin säännöissä sanotaan suunnilleen näin:"Nämä säännöt on tarkoitettu ohjeiksi, eivät Jumalan sanaksi, ja niitä voi myös itse muuttaa ja soveltaa", muistaa harva pelinjohtaja tuota kohtaa. Tottakai pelis-

sä täytyy olla säännöt ja mieluummin mahdollisimman selvät. Mitä useampi pelaajista tuntee säänöt, sen parempi pelinjohtajallekin. Joskus vain törmää niin ihmeellisiin tilanteisiin, että sanantarkka sääntöjen noudattaminen tuntuu täysin hölmöltä.

Ilmeisesti monella pelinjohtajalla puuttu mielikuvitusta tai rohkeutta päättää asia itse vastoin taulukkoa tai riviä se ja se. Otetaanpa nyt jokunen esimerkki: Joissakin peleissä pelihahmolla täytyy olla tietty aseenkäyttökyky, ennen kuin hän voi käyttää kyseistä asetta vähänkään menestyksekkäästi. Tämä on tietysti hyvä asia. hahmo voi parantaa kykyjään juuri niissä aseissa, joissa haluaa. Kuitenkin, jos hän joutuu jossakin tilanteessa käyttämään täysin uudenlaista asetta, ei hän todennäköisesti osaa käyttää sitä oikeastaan lainkaan.

On kieltämättä varsin vähän todenmukaista, jos menestyksellinen miekkamies joutuukin yhtäkkiä turvautumaan taistelukirveeseen, eikä saa sillä aikaan yhtään mitään. Korkeintaan vahinkoa itselleen! Ei miekankäyttötaito nyt niin spesiaaliala ole, etteikö siinä samalla harjaantuisi myös muiden taisteluaseiden käyttö, ainakin jonkin verran.

Eräs seikkailija yritti kerran kapakkatappelussa iskeä edessään selin istuvaa miestä tuolilla päähän. Vaikka hän sai aivan rauhassa iskeä uhrin häntä edes huomaamatta, iskusta ei ollut mitään vahinkoa uhrille! Tämä siksi, että taulukon mukaan iskuun ei tullut tehoa, koska hyökkääjän bonukset tuolillaiskemistaidossa olivat nolla! Tämäkin kyky täytyisi siis ensin opetella ja lähteä vasta sitten pallilla paukuttamaan!

Vastaava tilanne on joissakin pelisysteemeissä esimerkiksi jousen käytössä. Vaikka tähtäät liikkumatonta vihollista selkään viiden metrin päästä, voit silti hyvin ampua ohi, jos jousenkäyttökykysi ei ole riittävä. Kai nyt tuollainen taito luulisi löytyvän jo jokaiselta nuorukaiseltakin, puhumattakaan maita kulkevasta seikkailijasta! Mutta kun taulukko sanoo näin, ei mikään auta.

Tällaisissa tilanteissa tarvittaisiin asiallista pelinjohtajaa, joka uskaltaa "unohtaa" pykälät ja ottaa niiden sijaan hippusen tervettä järkeä.

Juuri näistä syistä pelaankin mielelläni Miekka & Magiaa, niin yksinkertainen kuin se alkujaan onkin. Siinä ei jokaista liikettä tarvitse tarkastaa taulukosta A, B ja C, vaan pelinjohtaja yksinkertaisesti asettaa sinulle onnistumisen ehdot tilanteen mukaan (jos saat 12-sivuisella 1-10, osut vihollisen selkään viiden metrin päähän).

Mainittakoon vielä väärinkäsitysten välttämiseksi, että se M&M, jota me nykyisin pelaamme, muistuttaa hyvin vähän alkuperäistä peliä. Hahmonluonti on vapaampaa, loitsut saa itse tehdä haluamikseen, eri aseidenkäyttöä voi opetella mielensä mukaan ja taistelussa eri aseilla on omat osumataulukot ja myös niin epäonnistumiset kuin vaaralliset osumatkin. Vuosien kuluessa olemme muokanneet pelimme oman mielemme mukaiseksi ja niinpä se jaksaa kiinnostaa edelleen. Mutta vaikka asiaa on lisätty ja loitsu/taistelujärjestelmää monipuolistettu, ei peliin silti ole lisätty joutavia pilkunnuuhkimissääntöjä. Omilla lisäyksillä ja muutoksilla saa jokainen pelinjohtaja tai peliporukka suosikkipelinsä vielä paljon paremmaksi, joten suosittelen kokeilemista. Jos vastaan osuu jokin typerä tai epärealistinen sääntö, muuttakaa se tai tehkää tilalle oma, parempi taulukko! Ihmisiä ne vain ovat olleet, sen pelin tekijät. Ja ihmiset tekevät virheitä.

Hyvät ja pahat

Vaikeuksia aiheuttaa myös monelle pelisysteemissä oleva ryhmittely hyviin, neutraaleihin ja pahoihin. Varsinkin silloin, kun samassa pelaajaryhmässä on usean eri luokan hahmoja. Onko niin, että ryhmän pahikset tappavat heti hyvät hahmot, jos näillä on mitään arvokasta vietävää? Jättääkö hyvis kostamatta pahikselle, vaikka tämä on iskenyt kuoliaaksi toisen hyviksen? Kumman puolelle asettuu neutraali hahmo, vai tappaako molemmat ja ottaa molempien rahat?

No, eihän se nyt ihan noin sekavaa ole, mutta aika omituista joskus. Mielestäni koko ryhmityksen ottaminen pelinsääntöihin on kyseenalaista. On niin mahdottoman vaikea päättää, kuinka paha pahan on oltava.

Jotkin pelinjohtajat ovat jopa kieltäneet pahojen tarjoaman avun hyville, vaikka nämä ovat samaa porukkaa! Toisaalta ihan loogista, pahathan ajattelevat vain omaa etuaan. Mutta toisaalta, eiväthän hekään mitään koneita ole, kai heilläkin on tunteet. Mielestäni hyviä ja pahoja tulisi vertailla samoin kuin vaikkapa kahta eri jumalia palvelevaa ryhmää. Kumpikin tavoittelee onnea omalla tavallaan, mutta ei se silti tarkoita, että vastakkaisen ryhmän edustaja aina olisi vihollinen. Pahat ovat pahoja, koska palvelevat pahuutta, mutta eivät sillä lailla, että hakkaisivat ja potkisivat jokaisen vastaantulijan vain huvikseen.

Monen pelaajan mielestä pahalla hahmolla pelaaminen oikeuttaa älyttömiin tempauksiin, kuten porukan toisen hahmon tappamiseen huvikseen, tai toisten kavaltamiseen ilman mitään hyötyä itselle. Tuohan se tietysti väriä peliin, mutta onko tuollaisesta sitten kenellekään kovasti huvia? Sitten kun vielä pelinjohtaja puuttuu peliin, ja pakottaa hahmon tekemään jotain sen takia, että se on "hyvä" tai "paha", niin soppa kiehuukin jo.

Eräässä taistelussa pelinjohtaja laittoi hyvän hahmon puolustamaan erästä onnetonta, vaikka pelaaja ei olisi hahmoaan lähes varmaan kuolemaan vienytkään. Pelinjohtajan mielestä hyviksen oli kuitenkin niin tehtävä, ja kuolemahan siitä sitten seurasi. Eipähän siinä pelaajalle enää paljon roolipelaamista jääkään, kun hahmon ryhmitys noin määrää sen toiminnankin! Kaiken tämän jälkeen en sano, että hyvät/pahat -jaottelu pitäisi poistaa. Siinäkin täytyisi käyttää tervettä järkeä. Onko mallikelpoinen koululainen, joka kerran näpistää, heti pahis? Vai vasta kolmannen näpistyksen jälkeen? Vai silloinko vasta, kun jää kiinni? Vai eikö hän kertakaikkiaan voikaan näpistellä, koska kerran on niin hyvä? Hankala juttu...

Hauskoja tavaroita

Aikaisemmin mainitsemani taikasauvan lisäksi olen hankkinut Torniin Dragon orbin. Dragonlance-tarinoita lukeneet tietävät mikä se on, muille sen kai voi kuvailla maagiseksi kuulaksi, jonkinlaiseksi kristallipalloksi, jonka avulla voimakas maagi pystyy komentamaan lohikäärmeitä. Dragon Orbini sisällä väreilee jännittäviä valoja, jotka seuraavat kättäni ja reagoivat ääneeni. Lohikäärmeitä en ole vielä koettanut komentaa, mutta sitten kun sitä kokeilen, huomaatte sen kyllä...

Tuollainen Dragon Orb maksaa hiukan toistatuhatta ja maahan niitä tuo ainakin Pro-Ultimate, puh 931-554606. Fyysisempiä taisteluita varten sain vaihdettua itselleni kahdella piikkipallolla varustetun flailin, joten eiköhän tässä pärjäillä taas seuraavan Sinisen Lohikäärmeen ilmestymiseen asti!

Raist II Taikuuden Tornin Mestari



Role-Playing Mastery Gary Gygax Perigee Books/Putnam publishing Group

Tässäpä aihe, jota ei liiemmin ole käsitelty - hyvä roolipelaaminen ja sen opettelu. Huomionarvoinen seikka on se, että kirjaa ei ole julkaissut Gygaxin uusi pelifirma New Infinities vaan Perigee Books - tämä kielii siitä, että kirja on tilaustyönä tehty.

Perigee ei mitenkään piilottele tekijän nimeä tai Gygaxin yhteyttä Dungeons & Dragonsiin - takaahan se kirjalle suuren mainosarvon ja ehkä joillekin tiettyä "virallisuutta" tai "uskottavuutta".

Jos arvon lukijamme on seurannut Gygaxin kirjoitelmia Dragon-lehdessä (siis ne numeroiden 10-100 kieppeillä), kirjassa käytetty tyyli on tuttua: Gygax on luja uskossaan, että pelejä on pelattava sääntöjen mukaan. Hänen mukaansa pelin sääntöjen muokkaaminen saattaa helposti murentaa pelin taustalla olevan rakennelman. "Tavallinen kuolevainen" (toimituksen nimitys) ei Gygaxin mukaan juurikaan näe sitä, miten eri säännöt ja niiden muokkaaminen vaikuttavat toisiinsa. Aikoinaan Gygax kävi henkilökohtaista taistelua lehtien palstoilla muita roolipelejä ja niiden sääntöjä vastaan, mutta ei ole viime aikoina saanut ääntään kuuluviin (hyvä).

Gygax on laatinut pelaajille ja pelinjohtajille teesejä, kuten "Muista, että sinä ja pelaamasi hahmo ovat eri asioita". Noh, eivät kaikki toki ole tuota tasoa. Perusidea eri "teeseissä" on se, että pelaa paljon, kaikkea, kaikkialla, kaikin tavoin. Tekstit näiden Gygaxin neuvojen ympärillä ovat Gygaxmaista jaarittelua, joka on mielestäni suunnattu hieman nuoremmille ja eri kultturitaustan omaaville (kananaivoille).

Gygax on luova, vielä kun joku opettaisi miehen laittamaan ajatuksensa paperille kunnolla. Kirjan sivuilta selviää myös selitys siihen, miksi D&D:ssä tai AD&D:ssä ei käytetä loitsuissa magiapisteitä. Siis ei loitsujen opettelua ja rajoitettua käyttöä, vaan loitsupisteiden pankkitili, josta rapsahtaa pisteitä pois, kun pelaaja käyttää juuri niitä loitsuja kuin haluaa ja niin usein kuin haluaa. Gygaxin mukaan magiapistejärjestelmä johti siihen, että loihtijat muuttuivat konekivääreiksi, jotka ampuvat raskaita kranaatteja. Magiapistejärjestelmä ei siis hänen mielestään ole huono idea, mutta vaatii ympärilleen sitä silmälläpitäen luodut muut säännöt (vertaa aikaisempi kohta pelien muuttamisesta).

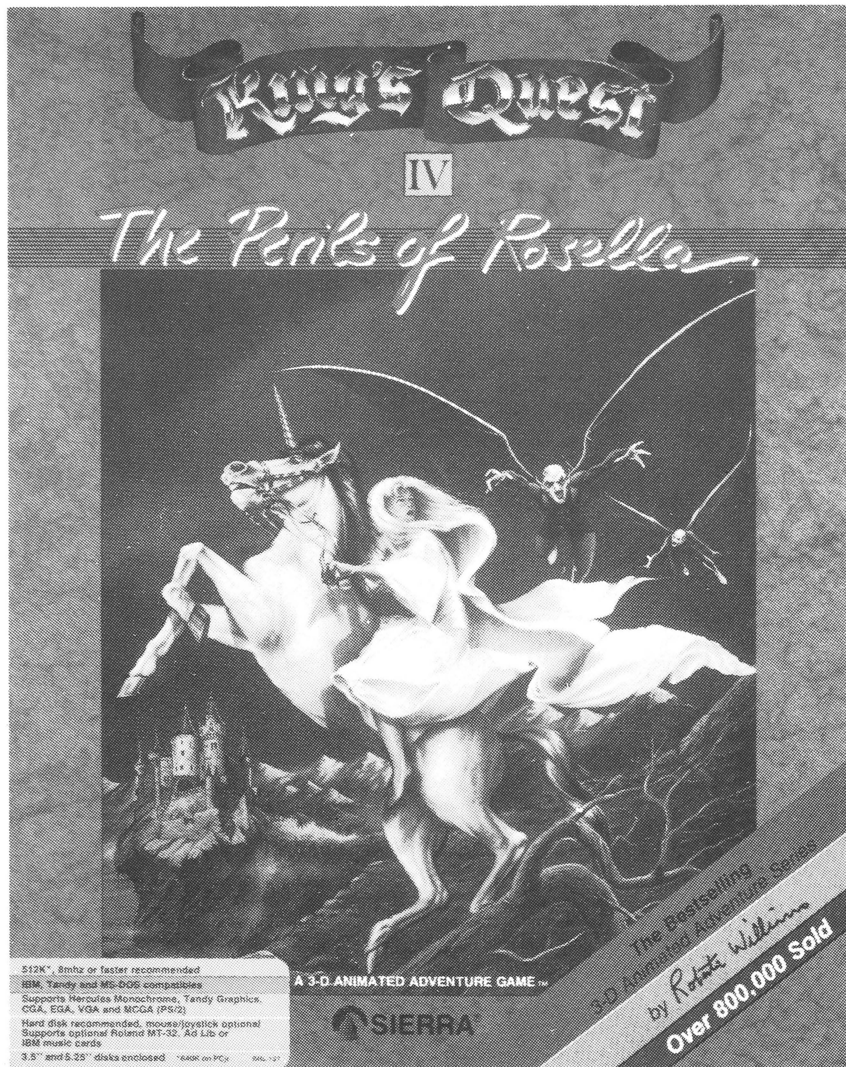
Gygax myös jakaa isällisiä neuvojaan ongelmallisia pelaajia tai (hui) pelinjohtajia kohdattaessa. Tämä kappale on hyvä lukea, jos peli ei maistu näiden syiden vuoksi.

Ehdottomasti paras osa kirjaa käsittelee pelisääntöjen tekemistä tai olemassaolevien pelien muuttamista. Ammattilaisen rutiinilla Gygax pystyy latelemaan huomioonotettavat seikat. On toki mukaan eksynyt palstantäytteeksi laskettavaa materiaalia, mutta tämä oli ensimmäinen osa kirjasta, jonka luin läpi kiinnostuneena.

Yhteenvetona voidaan sanoa, että tämä kirja on tainnut lurahtaa Gygaxin päästä paperille vanhalla rutiinilla - paljoa ajatustyötä ei ole tehty. Haluaisin nähdä kirjan, jossa tämän hetken parhaat nimet "paljastavat salaisuuksiaan". Gygaxin Role-Playing Mastery on turha kirja. Aihe on vaikea ja ehkä liikaa henkilökohtaisiin mielipiteisiin perustuva. Tähän lisättynä Gygaxin tyyli kirjoittaa jaarittelevasti ja naivisti aiheuttavat sen, etten voi suositella kirjaa. Älkää silti käsittäkö niin, etten arvostaisi herra Gygaxia ja hänen panostaan roolipelialalla. Jos joku väittää, että Gygax on pahinta, mitä roolipeleille on tapahtunut, hän on typerä ja luultavasti murrosikäinen. Ilman Gygaxia (ja hänen apujoukkojaan) roolipelit eivät olisi niin suosittuja kuin nyt. D&D ja AD&D perustuvat hänen mielikuvitukseensa ja näillä kahdella pelillä on parhaat kriitikot, mitä on olemassa - pelaajat, jotka ovat nostaneet ne suosituimmiksi peleiksi meillä ja muualla. Tämä kirja on vain hutaisten tehty välityö.

Jari Pauna

-TIETOKONEPELIT-



KING'S QUEST IV - The Perils Of Rosella

Daventryn kuningaskunnan kuningas Graham on päättänyt luopua seikkailemisesta ja jättää aikaisemmista seikkailuistaan tutun seikkailijanhattunsa lapsilleen Alexanderille ja Rosellalle. Äkkiä hän tuntee rinnassaan polttavaa kipua ja lyyhistyy maahan. Apua on saatava - ja pian.

Rosella päättää saada apua kuolevalle isälleen. Taikapeilin avulla hän saa yhteyden hyvään haltiatar Genestaan, joka lupaa apua.

Mutta matkassa on yksi 'mutta'. Genesta on kaukaisessa Tamirin maassa, jossa kasvaa avun tuova hedelmä. Genesta itsekin on kuolemaisillaan, joten aikaa ei todellakaan ole paljoa...

King's Quest IV on neljäs peli suositussa King's Quest -sarjassa (Quest For The Crown, Romancing The Throne, To Heir Is Human ja nyt The Perils Of Rosella), jonka tapahtumat sijoittuvat myyttiseen Daventryn kuningaskuntaan. Tässä pelissä sinä itse olet prinsessa Rosella, kaunis ja älykäs kunikaantytär tehtävänäsi pelastaa kuoleva isäsi. Tehtävä on vaikea ja vaarallinen; yksikin väärä teko, niin et enää milloinkaan näe rakkaimpiasi ja jäät loppuiäksesi outoon ja vaaralliseen maahan. Mutta älylläsi ja rohkeudellasi selviät kyllä pahimmistakin paikoista tuoden avun tuovan hedelmän mukanasi. Olettaen, että selviät vaaroista hengissä...

King's Quest IV alkaa tilanteesta, jossa Rosella on yksin valtameren rannalla, jonne Genesta on hänet siirtänyt. Rosellalle selviää, että hänellä onkin itse asiassa kaksi tehtävää: ensiksi, löytää Genestan varastettu talismani, jottei Genesta menehtyisi (aikaa on yksi vuorokausi) ja jotta Rosella itse pääsisi takaisin kotiinsa. Toiseksi, hänen on löydettävä ihmeitä tekevää hedelmää kantava puu ja vietävä sen hedelmä isälleen, jotta tämä tervehtyisi.

Matkallasi Tamirin maan halki kohtaat monenlaisia henkilöitä, paikkoja ja olentoja, sekä ystävällisiä että vihamielisiä. Sinun tulee välttää vaaroja ja pitää tehtäväsi kirkkaana mielessäsi. Vain näin voit pelastaa sekä ystäväsi Genestan että rakkaan isäsi hengen.

King's Quest IV on sarjansa laajin ja monipuolisin peli. Kahdeksalle 5.25" sekä neljälle 3.5" disketille on saatu mahtumaan seikkailu, joka ei jätä ketään tietokoneseikkailujen ystävää kylmäksi. Sanasto, jota pelaaja voi käyttää on erittäin laaja: mm. yli 100 erilaista verbiä ja niille lukuisia synonyymejä. Grafiikka on erittäin korkealuokkainen ja peli on nautinto niille, joilla on värimonitori käytössään. Musiikista on huolehtinut William Goldstein, jolla on meriitteinään mm. tv- sarja Fame, elokuva Hello Again ja albumi Switched on Classics.

Peli tapahtuu reaaliajassa, joten kaikki pelaajan tekemiset tai tekemättä jättämiset heijastuvat pelin kulkuun. Pelaaja voi vaikuttaa pelin kulkuun sekä hahmoaan liikuttamalla että tekstin kautta. Pelin pituus on noin 3 megatavua, joten vaihtoehtoja pelin kululle on lukuisia. Pelin alussa tulee noin 10 minuutin pituinen esittelyjakso ,josta varmasti tulee olemaan hyötyä jatkossa.

Peli on varsin haastava ja mielenkiintoinen. Kuriositeettina pelissä on se, että päähenkilönä on nainen: tämä voi olla varsin vaikea, mutta kuitenkin erittäin mielenkiintoinen asia usein niin miesvaltaiselle käyttäjäkunnalle. Nainen päähenkilönä panee kuitenkin lähes automaattisesti etsimään muita ratkaisuja raa'an voiman sijaaan; väkivalta ei auta, sillä olet fyysisesti varsin heikko mutta sensijaan henkisesti lahjakas. Käyttämällä älyä ja harkintakykyä pelissä menestyy parhaiten.

Pelin uskomaton laajuus on kuitenkin ehkä samalla sen pahin heikkous: saattaa käydä, että monelta jää peli ratkaisematta juuri sen monivaihtoehtoisuuden takia. Onneksi peliä ei sentään tarvitse aloittaa joka kerralla alusta, jos on vain ymmärtänyt tallettaa edellisen tilanteen levylle. Kuitenkaan tyhmyyksiä ei pelissä kannata tehdä: niistä pelissä rangaistaan joko heti tai jonkin ajan kuluttua.

Peliä kannattaa pelata ystävien kanssa yhdessä: yhdessä keksii paljon sellaista, mikä saattaisi yksin jäädä huomaamatta. Lisäksi pelistä kannattaa pitää karttaa: peli on l a a j a ja ilman sitä eksyy helposti.

King's Quest IV kuuluu varmasti Sierran huipputuotantoon ja on myös erittäin korkealla tasolla kaikkien tietokonefantasiaseikkailujen joukossa. Jäämme vain odottamaan, mitä King's Quest V tuo tullessaan...

Peliin on saatavana myös Sierran tekemä vihjekirja, jos seinä tuntuu nousevan eteen.

M I T Ä S M E M U T A N T I T



MITÄS ME MUTANTIT

Tervehdys teille, kaikki urheat ultravioletit ja oivat yliohjelmoijat. Tässä teille pari navakkaa mutaatiota Peli-iltojen piristykseksi. Voitte käyttää näitä mutaatioita esimerkiksi kun pelaajat joutuvat alttiiksi säteilylle (Lue: Käytä näitä mutaatioita, jos et muuten saa pelaajia ampumaan toisiaan tai silloin kun itse haluat: "Kill the bastards or make them life hard.")

Pikku vinkki taistelun piristykseksi :

Tuoreempien tutkimusten mukaan kaikilla mutanteilla on toinen kieli piilossa nielussaan. Tämä ohut kieli on noin 10 cm pitkä ja tulee esiin kun pelaaja haavoittuu (Voit kayttää tätä stun-effectin tilalla taistelussa tai silloin kun sinua huvittaa. JOs pelaaja onnistuu stealth testissä hän onnistuu kätkemään kielensä. Tähän menee yksi vuoro. Tylsää vai mitä mutta pelaajillekkin on annettava mahdollisuus.)

Ylimääräisiä niveliä: Kaikkiin sormiin kasvaa d6 ylimääräistä niveltä (1/päivä) Joka nivel lisää sormen pituutta tuumalla.

Kolmas silmä: Heitä paikka ja väri

Ylimääräisiä varpaita tai sormia: D6 kappaletta. Heitä paikka

Ylimääräisiä käsiä: D3-1 Paria (Minimi 1)

Ylimääräisiä jalkoja: D3-1 kappaletta (minimi 1)

Ylimääräisiä sieraimia: D3 paria sieraimia nenän päälle.

Suipot korvat: +3 degreehen jos secret society on trekkies.

Häntä: Heitä minkä.

Käärmeen kieli: Kohteen kieli muuttuu käärmemäiseksi.

Kameleottimainen iho: Iho muuttuu aina ympäristön väriseksi.

Tuntosarvet: Kohteelle kasvaa tuntosarvet.

Pään kutistuminen: Kohteen pää kutistuu 3 cm viikossa 3 viikon ajan joka suunnasta.

Vesipäisyys: Kohteen pää kasvaa 3 cm viikossa 3 viikon ajan joka suunnasta.

Karvoitus: Heitä paikka. Siihen kasvaa noin 50 cm pitkää karvaa noin 10 neliösenttimetrin kokoiselle alueelle.

Loistavat silmät: Kohteen silmät loistavat joka valaisee pimeässä noin 2 metriä eteenpäin.

Kulmakarvojen kasvu: Kulmakarvat kasvavat 5 cm/päivä(Jos niitä ei leikata pois niin -5 dexterity ja agility skillbaseihin.)

Torahampaat: Kohteen kulmahampaat kasvavat noin 15 cm. Voi käyttää aseena (Unarmed combat skill, damage rating 7.)

Hampaiden putoaminen: Kohteen hampaat alkavat putoilla (D6/päivä.)

Läikkiä: Kohteelle ilmestyy noin 5cm halkaisialtaan olevia läikkiä joka puolelle kehoa. Heitä väri ja muoto.

Sylkirauhasten toiminnan kiihtyminen: Kohteen sylkirauhasten toiminta kiihtyy niin paljon että hänen suustaan valuu kokoajan kuolaa (Noin 5 1 tunnissa) Luusto paranee (+3 bootlickingiin.)

Suomuuntuminen: Kohteen iho muuttuu suomuiseksi. (+1 macho bonus)

Limaistuminen: Kohteen iho muuttuu limaiseksi ja niljakkaaksi (jos vastustaja yrittää sitoa unarmed combat skillillä, niin kyky jaetaan kahdella.)

Taulukko I :
D20 : Paikka
1 Korva
2 Otsa
3 Nenä
4 Ohimo
5 Leuka
6 Kammen
7 Kyynerpää
8 Olkapää
9 Polvi
10 Niska
11 Selkä
12 Päälaki
13 Kainalo
14 Rinta
15 Vatsa
16 Kantapää
17 Jalkapohja
18 Varvas
19 Suu
20 Gm:n Valinta

Taulukko II:
D10 : Väri
1 Musta
2 Punainen
3 Oranssi
4 Keltainen
5 Vihreä
6 Sininen
7 Indigo
8 Violetti
9 Valkoinen
10 Gm:n Valinta

Taulukko III :
D6 : Hännän Tyyppi
1 Kissan häntä
2 Leijonan häntä
3 Jäniksen häntä
4 Liskon häntä
5 Pirun häntä
6 Nuijapäinen häntä jossa on piikkejä :Voi käyttää aseena (Unarmed combat skill, damage rating 7)

Taulukko IV:
D20 : Läiskien muoto
1-13 Muodoton
14 Hakaristi
15 Tietokone :Jos läiskät ovat oman värisiä tai alempia, niin +5 lojality pointtia.
16 Pentagrammi
17 Risti: Jos secret sosiety on first church of christ comouter programmers, niin +3 degreehen.
18 Sirppi & vasara: Jos secret society on Communists, niin +3 degreehen. Jos tämä merkki tulee ilmi, välitön seuraus on: +50 treason pointtia, eli "Activate another clone"
19 Anarkian merkki: Jos secert society on Death Leopards, niin +3 degreehen.
20 Gm:n valinta

Siltä varalta että joku muu kuin ultraviolettí olisi sattumalta lukenut näitä pyhitettyjä sivuja mainittakoon, että olisi jo korkea aika suunnata matka kohti uutta tietokoneen rakennuttamaa itsetuhokeskusta kohti. Etsi sieltä käsiisi Destr-O-Yer-2. Hän ohjaa sinut uusien Destrobot:ien luokse. Have nice day ! ! !

Basaari

Haluatko ostaa hyväkunt. D&D Peruspaketin halvalla? Pakettiin kuuluu: D&D Perussäännöt, Caldwellin linnoitus, Taistelusuojus, itsetehtyjä seikkailuja, 28 kpl hahmolomakkeita, 14 kpl karttapaperia ja kaikki tämä hienossa kansiossa + noppasetti. Hintapyyntö 165 mk. osoite: Kolunkatu 3 C 17, 33710 Tampere. Puh: 931-181884.

Myydään roolipelejä paljon ja halvalla: battletech 85,- Aerotech 65,- mechwarrior 60,- Call of Cthulhu + Shadows of Yog-Sothoth (kampanja) 150,- Rolemaster Box 140,- james Bond Box + Q-manual 120,- Strategiapelit: Sniper 80,- Omaha Beachhead 75,- Art of dragon magazine 55,- Contemporary Weapons 20,-. tomi Mäkitalo, Viuhantie 18 B 9, 37680 Valkeakoski

Myisin MERP-Boxin, jossa on mukana lisäksi Ents of Fangorn -seikkailu sekä pari hahmolomaketta. Mikäli olet kiinnostunut, soita 939-742822 ja kysy Teemua.

Myyn seuraavat roolipelit: DC Heroes 90,- Megatraveller 100,- Traveller 2300 110,-. Nopat mukana. Soita tai kirjoita: Petri Vaittinen, Vadelmakuja 1 C 47, 40340 Jyväskylä. Puh: 941-281677

Ostan miniatyyrejä (fantasia-aiheisia). Pengo nyt laatikkosi ja soita heti! Puh: 939-73544/Asmo. Osoite: A.Halinen, Soinila, 29250 Nakkila. PS. Tämä ilmoitus vanhenee vuonna 1991!

Myytävänä seuraavat roolipelit: Heroes Unlimited revised (80,-), Superworld (80,-), Teenage Mutant Ninja Turtles + Road Hogs, After the Bomb ja TMNT Adventures (150,-). Myyn myös MERP:iin ja Rolemasteriin Lords of Middle-Earth I ja II (100,-). Saara Roto, PL 20 D, 07800 Lapinjärvi. Puh: 915/60155. Yksittäishinnoista voidaan keskustella myös.

Myyn kauhu- ja SciFi-videoita (VHS) + muutama kirja ja juliste. Vaihdan myös käytettyihin hyväkuntoisiin rooli- ja strategiapeleihin & alan lehtiin. Listan saat vastauspostimerkillä. Timo Rantanen, PL 249, 80101 Joensuu.

Myyn Dungeons & Dragons:in modulit: Caldwellin linnoitus ja Rahasia. Voin myös vaihtaa muihin. Hinta 80,- Klaus Eteläaho, Hauentie 17 A 1, 65200 Vaasa. Puh: (Vaasan suunta)/113718.

Myyn Hetzer Sniper Panssarisota-strategiapelin. peli on erittäin hyvässä kunnossa ja kaikki osat ovat tallella. Hintapyynto noin 95,- + postikulut. Soita mieluiten iltaisin numeroon 971-233004 ja kysy Jannea. Ps. Hintaa voidaan tarvittaessa alentaa hieman.

Myyn D&D suomenkieliset perus- ja expert-säännöt tosi rajuun hintaan! Mukaan myös seuraavat seikkailut: Haltijakoto, Vaarojen saari, Caldwellin linnoitus. Kaupanpäälle taistelusuojus ja kaksi noppasettiä. Hintapyyntö: 200,- Soita tai kirjoita. Matti Häkkinen, Eisnäsinkatu 37 D 4, 65230 Vaasa. Puh: 961/212908, miel. iltaisin.

Myydään D&D-tavaraa monenmoista ja halvalla! Esim. B1-9 In Search of Adventure (iso seikkailupakkaus) vain 40 mk ja paljon muuta! Soita ja kysy! Puh: 939-73544/Asmo. A.Halinen, Soinila, 29250 nakkila. PS. Ostan D&D Gazettecreja!

Myyn D&D-kamani: Suomenkieliset perussäännöt 100,-, Expert-säännöt 110,-, taistelusuojus + miniseikkailu 35,-. Ebglanninkieliset: B1-9 In Search of Adventure 60,-, AC1 Shady Dragon Inn 30,-, GAZ1 Grand Duchy of Karameikos 30,-. Lisäksi Grimtooths Traps I 25,-. 986-58236/Pekka.

Vaihdetaan D&D-perussääntöjen seikkailuja (hyviä) ja ostetaan D&D Expert-seikkailuja (viideltä ensin soittaneelta). Hinnasta sovitaan puhelimessa. Soita: Ville Norman puh 90-518262 tai Jari Poutanen puh 90-519204.

Peliseuraa

Kaikki Kotkalaiset D&D:stä kiinnostuneet pelaajat, ottakaa yhteyttä minuun; mieluiten klo 15 jälkeen, ja ikä voi olla 13-16 vuotta. Rolf Jacksen, Pahnakalliontie 26, Kotka 40. Puh: 952/25964.

Etsin peliseuraa Dungeons & Dragonsin pelaamiseen. Hyvät varusteet. Jos asut Vaasan lähellä ja olet alle 14-v., soita numeroon 961-113718. Klaus Eteläaho, Hauentie 17 A 1, 65200 Vaasa (Palosaarella).

Kaksi roolipeleistä kiinnostunutta etsivät peliseuraa. Yhteys: Kaj Bauer, Kauppakartanonkatu 16 L 161, Hki 93 sekä Jari Perhonen, Soukankaari 13 E 56, 02360 Espoo.

Peliseuraa toivotaan esim. viikonloppuisin Helsingistä. Matka ei ongelma, myös ryhmät ja kerhot. Jos haluat, voit olla myös GM/PJ. Ikä 11-. Peleinä AD&D, Warhammer Fantasy, Warhammer Fantasy Battle ja D&D (Basic + Expert). AD&D:hen Forest Oracle, Sentinel ja Egg of Phoenix -seikkailut. D&D:lle pari (Caldwellin linnoitus ym.) Osoite: Jussi Josefsson, Punakoisonkuja 3, 04330 lahela. Puh: 90-254733 (Huom. Myös tytöt).

Aloittelevat pelaajat etsivät Luolamestaria D&D-seikkailuihin. Jos mahdollista, sinulla voisi olla jo hieman kokemusta "luolamestaroinnista". Meillä on Rahasia-pelimoduli, Taistelusuojus ja vino pino hahmolomakkeita. Pääkaupunkiseudulla asuvat kirjoitelkaa osoitteisiin: Sampsa Hario, Kastevuorenkuja 3 I 153, 02360 Espoo tai Olavi Koistinen, Soukanahde 7 H 142, 02360 Espoo. PS. Ilmoita puhelinnumerosi.

Olen ostanut äskettäin D&D-roolipelin perussäännöt ja olisin kiinnostunut peliseurasta. Pasi Latvala, Gesterborgintie 3 H 116, 02410 kirkkonummi.

Pelaatko D&D, AD&D tai MERP-pelejä? Jos pelaat jotain (tai kaikkia) näistä, niin kirjoita HETI kirje täyteen roolipelijuttua ja lähetä osoitteeseen: Asmo Halinen, Soinila, 29250 nakkila. Kerro hahmoistanne, seikkailuistanne...kaikesta! vastaan sitten sulle ja kertoilen omista peleistämme jne... Saamme varmasti uusia ideoita ym! Kynät sauhuamaan heti!

Oraakkeli

Hyvä oraakkeli! Luin, että Masters Rules Set tulee suomeksi vain hirvittävän kauhean kysynnän pakottamana. Ettekö voisi tehdä mielipidetiedustelua? Miksi Immortals Rules Set ei tule koskaan suomeksi?
Tuleva RPGA:n jäsen

No joo, teemme kyselyn ensi numerossa. Se, mitä lähinnä haluamme tietää, on haluavatko D&D:n pelaajat jatkaa D&D:n parissa vai siirtyä AD&D:hen. Immortals Set on TSR:n mielestä munaus ja he eivät toivo sen julkaisemista.

Heips! Minulla olisi pari kysymystä: **1.** Mikä on "se oikea" määrä seikkailuja, jota kohden hahmo nousee yhden tason D&D:ssä? 5 seikkailua/taso kenties? *Ei siihen ole "oikeaa" määrää. Riippuu niin paljon seikkailun luonteesta ja pituudesta sekä pelaajien kyvyistä. Alhaisilla tasoilla 3-5 kyllä tuntuu hyvältä.* **2.** Julkaisetteko Expert- ja Mestaritasojen (4-25) seikkailuja suomeksi käänettyinä? *Kyllä X11 Varjoherran taru tulee ensimmäisenä, X13 luultavasti seuraavana. Mestaritason seikkailuista ei ole vielä tehty päätöstä - tottakai niitä tulee, mutta aikataulu ei ole vielä selvillä.*

Meillä on pieni ongelma D&D:ssä. Kun lohikäärme hönkii, tuleeko vauriota yhteensä ryhmälle vai jokaiseen niin paljon kuin lohikäärmeellä on osumapisteitä? *Kaikki, jotka ovat vaikutusalueella saavat oman pikku siivunsa vaurioista.* No, on meillä muutakin. Masters Set ja Immortals Set on PAKKO suomentaa! *Ööh, tota, hmmm...* Sitten hieman kommenttia edellisestä SL:stä. Miksei majatalon puolustuksen kartoissa ollut huoneiden numeroita kartoissa? Mika munaus! *Niin oli.* Onneksi ei ollut kyseessä 120-huoneinen linna. Nyrkkitappelusäännöt ovat hyviä, ovat olleet kovassa käytössä. hyvä lehti kokonaisuutena. Terveisin D&D-porukka Jyväskylästä

Osaa lukijoista ei nyrkkitaistelut innostaneet, mutta vain yksi oli niin tarmokas, että ehdotti parannuksia. Vilkaiskaapa artikkelia tämän lehden sivuilla ja rynnätkää Juopuneen Ankan Majataloon!

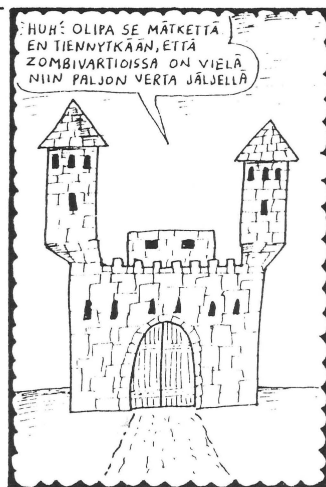
Tilanpuutteen vuoksi tässä numerossa ei ole kirjepalstaa (niitä ei siis ole esim. poltettu). Samaten Oraakkelille meni jauhot suuhun, kun sivu loppui, mutta ei hätää - seuraavassa numerossa on extraiso oraakkeli (sillä ongelmia näyttää olevan melko paljon).

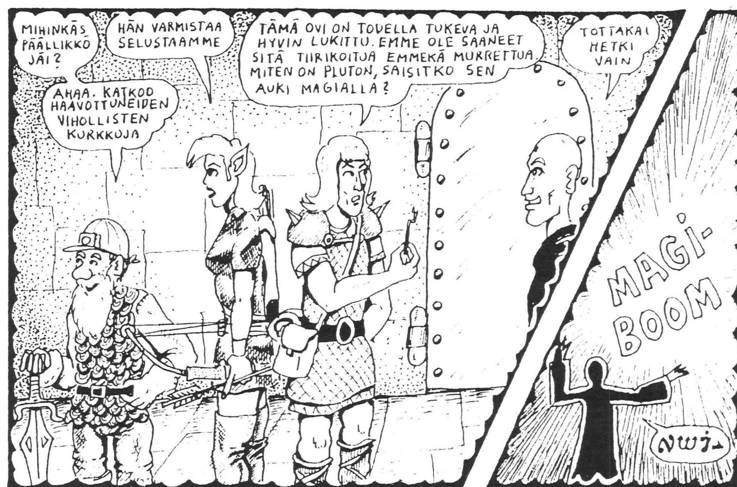
Myös lukijakysely jonottaa pääsyään seuraavaan numeroon. Vastauksia on tullut PALJON ja yhteenvedon niistä ja AD&D-kirjan voittajan nimen saatte selville seuraavasta numerosta, jossa on myös uusi kysely.


PELURI
© Make 1989
HOIDELTUAAN SILTAVAHDIN. SEURUE SUUNTAA KOHTI LEPROTUBIN KAUPUNKIA. MUTTA ENSIN ON KULJETTAVA ÖRKKIRESERVAATIN LÄPI
TÄMÄ ALUE ON ÄRKKIEN REVIIRIÄ, MUTTA JOS NIILLÄ ON VÄHÄÄKÄÄN ÄLLIÄ NE JÄTTÄVÄT NÄIN VAHVAN RYHMÄN RAUHAAN
TOSIN ÖRKEILLÄ ON HÄMMÄSTYTTÄVÄN VÄHÄN ÄLLIÄ
EN PIDÄ SIITÄ, ETTÄ NUO RÄHMÄT SEURAAVAT MEITÄ. NO ONNEKSI PÄÄLLIKKÖ ON EDELLÄ TIEDUSTELEMASSA. EMME AINAKAAN KÄVELE ANSAAN.


SITÄPAITSI, ONHAN MEILLÄ PLUTON. TIUKAN PAIKAN TULLEN HÄNEN TAIKANSA VOI...
EiiiiH!
VOI KIITOS


PLUTON EI KÄYTÄ TAIKOJAAN KUIN ÄÄRIMMÄISESSÄ HÄDÄSSÄ. VIIMEKSI KUN HÄN TAIKOI OLIMME JUURI VOITTANEET PAHAN VELHON JA OLIMME LINNAN KELLARISSA AARREKAMMION OVELLA...

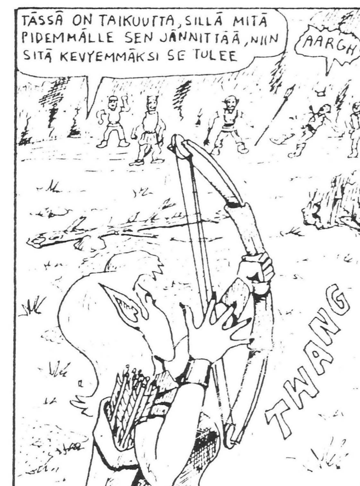

HUH! OLIPA SE MÄTKETTÄ. EN TIENNYTKÄÄN, ETTÄ ZOMBIVARTIOISSA ON VIELÄ NIIN PALJON VERTA JÄLJELLÄ


MIHINKÄS PÄÄLLIKKÖ JÄI?
HÄN VARMISTAA SELUSTAAMME
AHAA. KATKOO HAAVOITTUNEIDEN VIHOLLISTEN KURKKUJA
TÄMÄ OVI ON TODELLA TUKEVA JA HYVIN LUKITTU. EMME OLE SAANEET SITÄ TIIRIKOITUA EMMEKÄ MURRETTUA. MITEN ON PLUTON, SAISITKO SEN AUKI MAGIALLA?
TOTTAKAI HETKI VAIN
MAGI-BOOM


KULTA, HOPEA JA HIILIATOMEJA (PERÄISIN RAHOISTA KORUISTA JA TIMANTEISTA
MYÖS KIVIATOMEJA
HUH
HÖH
KÖH
TÄH
ÖH


NO JOKATAPAUKSESSA OVI AUKENI
EI SE AUENNUT SE HÖYRYSTYI. KUTEN KOKO AARREKAMMIO JA PUOLI LINNAA
NIIN NO. SEN PÄÄHÄNI SAAMANI ISKUN JÄLKEEN EN OLE MUISTANUT ENÄÄ MUITA LOITSUJA KUIN NE JOITA KÄYTIN VIIMEISESSÄ TAISTELUSSANI PUOLIJUMALIA VASTAAN


NE LOITSUT OVAT KIELTÄMÄTTÄ AIKA TUHTIA TAVARAA (n. 5 kilotonnia per taika)
SIINÄ TAPAUKSESSA PITÄYDYTÄÄN KONVENTIONAALISISSA ASEISSA. SIROSORMI JOUSESI ON KUITENKIN MELKO OUTO.
SE ON HALTIAMETSÄN LASIKUITUPUUSTA TEHTY KELAJOUSI


TÄSSÄ ON TAIKUUTTA, SILLÄ MITÄ PIDEMMÄLLE SEN JÄNNITTÄÄ, NIIN SITÄ KEVYEMMÄKSI SE TULEE
AARGH
TWANG


AIKA TARKKA KAPINE. KAIKKEA TE HALTIAT KEKSITTEKIN
KOSTO
KOSTO
LÄHITAISTELUSSA KÄYTÄN TIETENKIN TUTTUA JA TURVALLISTA KIRVESTÄ


HAK
TÄLLÄ KUN SUORITAN LOBOTOMIAN ÖRKILLE NIIN SIITÄ TULEE AIVAN IHMEEN RAUHALLINEN


TOUCHE! SIROSORMEN TYYLI ON TURHAN SOTTAINEN MINUN HIENOSTUNEESEEN MAKUUNI
GORHH
TUIK
4


USKONI KIELTÄÄ MINUA VUODATTAMASTA KENENKÄÄN -EDES VIHOLLISEN- VERTA, JOTEN EN KÄYTÄ TERÄASEITA VAAN YRITÄN TAKOA VASTUSTAJILLENI JÄRKEÄ PÄÄHÄN HERRAN VASARALLA
KRUNS
SORI


ET VOI VÄLTTÄÄ HERRAN VASARAA KILVELLÄSI SINÄ HAIRAHTUNUT ÖRKKIVELI
TONK
KLAKLAKLAK


KOSKA TAIKANI OVAT TURHAN TEHOKKAITA TAVALLISEEN TAISTELUUN, TYYDYN PITKÄÄN MIEKKAAN. ONNEKSI MINUA YMPÄRÖI YHÄ 5:SSÄ ULOTTUVUUDESSA YMPÄRILLENI ASETTAMA MAAGINEN SUOJAKILPI


SUOSIN PITKÄÄ MIEKKAA, KOSKA SIIHEN MAHTUU LÄVISTÄMÄÄN KERRALLA USEAMPIA ÖRKKEJÄ


TÄYTYY MYÖNTÄÄ, ETTEI MINULLA OLE MITÄÄN TYYLIÄ TAI TAITOA MIEKKAILUSSA. MUTTA KÄYHÄN SE NÄINKIN
TOSI ON


ÖRKKITOVERIT, KUTEN NÄETTE MINULLA EI OLE ASEITA, ETTE KAI HYÖKKÄÄ ASEETTOMAN, VAARATTOMAN PELURIN KIMPPUUN
JUURI SE ON SUURIN HUVIMME IHMO HOH HOH
HNJEH HNJEH


HUPSISTA. OLIN AIVAN UNOHTAA NÄMÄ KAKSI HIHOISSANI OLEVAA TIKARIA
NO SATTUUHAN SITÄ (JA TEITÄ)
SPLERT
GLUG


ÄLÄ KOSKAAN LASKE SUOJAUSTASI LEVEÄHIHAISEN PELURIN EDESSÄ SIL...
UGH
THUNK


SENKIN RAUKKAMAINEN RINTAAN AMPUJA. ON MINULLA VIELÄ ÄSSÄ HIHASSANI
HGN
TWANG


EI HÄTÄÄ YSTÄVÄT KEVLARKASVIN KUIDUISTA PUNOTTU JA EPOKSIPUUN PIHKALLA KOVETETTU RINTAPANSSARINI PYSÄYTTI KAVALAN NUOLEN


VAROKAA! ÄLKÄÄ PÄÄSTÄKÖ TUOTA VIIMEISTÄ KARKUUN. MUUTEN SE VAROITTAA MUITA EMMEKÄ ME NÄE ÖRKEISTÄ VILAHDUSTAKAAN KOKO LOPPUMATKAN AIKANA
PAHUS


MITÄ! NUOLI PIILOSTA SELKÄÄN
HAH HAA. SE OLI PÄÄLLIKKÖ!
AARGH
5

STRATEGIAPELIT

ONSLAUGHT -D-päivästä Reinille -strategiapeli

Kesäkuun kuudentena päivänä 1944 alkoi sotahistorian suurin operaatio. Liittoutuneet nousivat maihin Ranskan rannikolla Normandian niemimaassa ja avasivat Eurooppaan toisen rintaman. Natsi-Saksa jäi kahden tulen väliin ja alle vuodessa oli tuhatvuotinen valtakunta kukistunut.

SPI/TSR:n strategiapeli Onslaught luo pelaajien eteen uudelleen nämä tämän vuosisadan dramaattisimmat päivät kesästä 1944 kevääseen 1945, jolloin Euroopan kohtalo oli vaakalaudalla.

ONSLAUGHT on strategiapelien pelaamista vasta aloitteleville tai niitä vasta vähän pelanneille tarkoitettu sotapeli, joka on erittäin helppo oppia, johon on erittäin helppo keksiä erilaisia pelistrategioita ja josta jo pitemmällekin ehtineet kykenevät nauttimaan. ONSLAUGHTIN pelialueena on Keski-Eurooppa ja pelaajat liikuttelevat Saksan ja liittoutuneiden armeijoita luoden maailmanhistorian uudelleen.

Peli on pakattu litteään noin A3 -kokoiseen laatikkoon, jonka kannessa amerikkalaiset M4A1 Sherman-panssarivaunut ja amerikkalaiset panssarijääkärit etenevät (ilmeisesti saksalaisessa) kumpumaastossa saksalaisen kevyen kentätykistön tulen alaisena. Peli sisältää pelilaudan (Pohjois-Ranskan ja -Saksan kartta), kaksi kuusisivuista noppaa, suomen- ja englanninkieliset säännöt sekä pahviarkin, jossa on 160 eri joukko-osastoja kuvaavaa pelimerkkiä. Säännöt ovat yksinkertaiset ja selkeät.

Pelin tarkoitus on selvä: liittoutuneiden pelaaja pyrkii puskemaan saksalaiset Reinin taakse ja Saksan pelaaja taas vastaavasti yrittää työntää liittoutuneet takaisin mereen tai ainakin estämään heidän etenemisensä syvemmälle Ranskaan ja edelleen Saksaan.

Joukko-osastot, joita pelissä käytetään, ovat varsin suuria: yksi pelimerkki vastaa yhtä divisioonaa, eli noin kymmentätuhatta miestä ajoneuvoineen. Liittoutuneilla on käytössään tavallisten jälkaväkidivisioonien lisäksi myös panssaridivisioonia sekä laskuvarjojääkäridivisioonia. Saksalaisilla on Wehrmachtin (Natsi-Saksan armeija) joukkojen lisäksi myös käytössään Volkssturm-osastoja sekä viisi pelättyä SS-panssaridivisioonaa.

Pelin alkuasetelma on seuraava: Liittoutuneet ovat juuri tehneet maihinnousun Normandiaan, ja heillä on kuusi jalkaväki- ja kolme laskuvarjodivisioonaa maihinnousurannoillaan. Saksalaisilla on Normandiassa vain vähän miehiä; heidän puolustuksensa on hajallaan ympäri Ranskaa ja niinpä heidän on kerättävä puolustuksensa kokoon ja pyrittävä toimimaan mahdollisimman nopeasti liittoutuneita vastaan.

Pelin kesto on kaksikymmentä kierrosta, joista jokainen vastaa reaaliajassa noin kahta viikkoa. Peli alkaa kesäkuusta 1944 ja päättyy huhtikuuhun 1945, johon mennessä Liittoutuneet ovat jo syvällä Saksan maaperällä tai sitten heidät on ajettu takaisin Englantiin.

ONSLAUGHT on ensimmäinen suomenkielelle koskaan käännetty strategiapeli. Peli on suositeltavin juuri aloittelijoille, joiden on helppo ONSLAUGHTin systeemit kunnolla opeteltuaan siirtyä sitten jo monimutkaisempiin peleihin. Mutta pelin nopeatempoisuus takaa sen, että myös pitemmälle ehtineet viihtyvät sen parissa.

Pelin hyviä puolia ovat sen helppo opittavuus ja pelattavuus, yksinkertaiset säännöt ja yksinkertaiset systeemit. Toisaalta pelin aikaskaala voi tuntua hieman epärealistiselta.

Kuitenkin ONSLAUGHTIN pahin puute on sen ehkä liian suuri sattuman (lue nopanheiton tuloksen) vaikutus pelin kulussa. Jos onni suosii saksalaisia aivan pelin alussa, pystyvät he pyyhkäisemään liittoutuneet mereen ilman mitään vaikeuksia. Toisaalta huoltosäännöt tasapainottavat tätä puutetta, mutta eivät tarpeeksi.

Kaikenkaikkiaan ONSLAUGHT on kuitenkin varsin onnistunut peli ja erittäin suositeltava aloittelevan pelaajan ensimmäiseksi strategiapeliksi. Peli sopii kaikille nojatuolikenraaleille ikään, sukupuoleen tai sotilasarvoon katsomatta, kuitenkin mieluiten 12-vuotiaille ja sitä vanhemmille.

Kokeile, olisiko sinusta uudeksi Pattoniksi, Montgomeryksi, Eisenhoweriksi tai von Mansteiniksi!

Voit liittää Atari 520/1040 STFM tietokoneesi suoraan tavalliseen väritelevision antenniliitäntään tai halutessasi täysin ammattitason kuvatarkkuutta myös korkean erottelukyvyn tietokonemonitoriin. Tämän ratkaisun ansiosta voit nyt hankkia erittäin edullisesti henkilökohtaisen tietokoneen, joka soveltuu niin harrastajalle kuin hyötykäyttöön.

ATARI 520/1040 tietokoneiden ydin on Motorolan MC 68000 suoritin, joka toimii 8 MHz:n taajuudella. Tähän perustuvat erittäin nopeat laskenta- ja tietojenkäsittelytoiminnot.

Suuri keskusmuisti yhdistettynä tehokkaaseen suorittimeen tekee ATARI 520/1040 STFM tietokoneesta erään tehokkaimmista henkilökohtaisista tietokoneista. Suuria tietomääriä ja laajoja ohjelmistoja voi hallita ja käsitellä nopeasti ja vaivattomasti joustavan toiminnan kannalta riittävän suurina kokonaisuuksina.

Vakiovarustukseen kuuluvat kaikki normaalisti tarvittavat liitännät kuten rinnakkaisliitäntä kirjoittimelle, sarjaliitäntä esimerkiksi modeemille, TV-antenniliitäntä, liitäntä eri tyyppisille tietokonemonitoreille, MIDI-musiikkilaitteille, levykeasemille sekä huippunopea suora muistiväyläliitäntä DMA (Direct Memory Access) kovalevylle ja laserkirjoittimelle.

Laajan ohjelmistovalikoiman ansiosta pystyt käyttämään ATARI 520 tai 1040 STFM tietokonettasi monipuolisesti. ATARI ST-sarjan tietokoneiden ohjelmistotarjonta kattaa nykyisellään useimpien toiveet. Saatavilla on erilaisia ohjelmatuotteita muun muassa tekstinkäsittelyyn, taulukkolaskentaan, tietokantojen ja kortistojen hoitoon, musiikkiin ja tieteellisteknisiin sovellutuksiin.

Lisäksi voit valita useista ohjelmointikielistä ja eri tarkoituksiin soveltuvista apuohjelmista itsellesi sopivat. ATARI ST-tietokoneiden markkinoiden laajin ja vauhdikkaasti kehittyvä peli- ja ajanvieteohjelmistojen tarjonta takaa tietokonepelien harrastajille jatkuvasti uusia haasteita. ATARIn tuotevalikoima sisältää myös tarvikkeita, lisälaitteita ja kirjallisuutta, joiden avulla voit kehittää harrastustasi ja tietokoneesi käyttöä.

Voit liittää väritelevision tai RGB-monitorin ATARI 520/1040 STFM tietokoneeseen. Käytettävät värit voit valita 512 värisävyn paletista. Mikäli et tarvitse värigrafiikkaa voit valita ATARI SM 124 positiivinäytön.

ATARIn tehokas käyttöjärjestelmä ja GEM-käyttöliityntä sekä laaja valikoima sovellutuskehityksen tukivälineitä ovat antaneet hyvän pohjan eri käyttötarkoituksiin soveltuvien ohjelmatuotteiden kehittäjille.



ATARI®

POWER PACK

NYT ATARI POWER PACK:
ATARI 520 STFM TIETOKONE
• 20 LAADUKASTA PELIOHJELMAA
• 3 HYÖTYOHJELMAA
ATARI-YLIVOIMAA POWER-HINTAAN

3.990,-

POWER PACK
+
PHILIPS VÄRIMONITORI YHT. 5.890,-

GameWorld

Helsinki: City-käytävä, 2. kerros. 90 - 6221091 **Turku:** Linnankatu 6. 921 - 501332